USER MANUAL

Mix Wave®

Analog Way 社日本総代理店　ミックスウェーブ株式会社
〒 154-0014 東京都世田谷区新町 2-3-2-3F
電話番号：03-6804-1681
Email：sales@mixwave.co.jp
Fax：03-5450-8201
Web：http://www.mixwave.co.jp

目次

1　はじめに

謝辞

Analog Way 社製品をお選びくださりありがとうございます．本機 **Vertige™**（**VRC300**）の能力を充分に引き出すためにも，ご使用前に本取扱説明書をご一読ください．

1.1　Vertige について

本機 **Vertige™** は大規模なイベントとマルチスクリーンを作成・管理する新しい方法を一体化した革新的なリモートコントローラーです．本機はショーの制作と管理にシンプルで柔軟なアプローチをもたらします．本機は複数のスクリーンや，**Ascender 48**，**Ascender 32**，**SmartMatriX Ultra**，**NeXtage 16** システムのようなデバイスを個別あるいは自由に組み合わせて同時に制御（Soft Edge Blending を含む）できます．本機は Device Link で接続された **LiveCore™** デバイスや **LiveCore™** Expander ユニットもサポートします．

1.2　用語と定義

Show：「ショー」とは複数のデバイスやスクリーン，ソース，プリセットを含むイベントに関する設定一式のことです．

Iteration：「イテレーション」はショーの 1 バージョンのことです．イテレーションはショーのバックアップやバリエーションを作るのに使うことができます．また，イテレーションを使えば設定をステップ毎に修正することができます．

Assembly：「アセンブリー」は同じスクリーン上で動作可能な単独または複数のデバイスのことです．

Screen：「スクリーン」は映像を表示する対象のことです．例えば，ひとつのディスプレイやひとつまたは複数の出力から構成される投影面もスクリーンとなります．各スクリーンはひとつまたは複数のレイヤーを使うことができます．

Preset：本機の「プリセット」とはシーン（ひとつまたは複数のスクリーン）の状態をキャプチャーしたものです．プリセットはイベントにおけるレイアウトの各要素とそれらのソースを保存します．

Layer：「レイヤー」は他のレイヤーよりも手前になるか奥になるかという視覚的な優先順位を持つイメージ表示要素です（バックグラウンド，PIP，ロゴ等）．

PIP：「PIP」は Picture-in-Picture（ピクチャー・イン・ピクチャー）の略です．PIP は通常はフルサイズではなく，他のレイヤーの上にストリームを表示するレイヤーです．PIP は拡大縮小したり，ボーダーやドロップシャドウを付けることが可能です．PIP は自身の視覚的な優先順位に基づいて他のレイヤーに重ねることができます．

Stream：「ストリーム」は Live（ライブ：入力プラグからの信号）か Still（スティル：フレーム / ロゴ）のいずれかであり，レイヤー内に様々な設定（アスペクトレシオ，輝度，クロップ等）のあるコンテンツを表示することができます．

Source：「ソース」によって Vertige™ のパネルキーにひとつのストリーム（スクリーン毎）を割り当てることができます．

Frame：「フレーム」は通常は背景を埋めるために使われるイメージであり，静止画の Frame ライブラリーから選ばれます．Web RCS を用いて LiveCore™ デバイスにロードすることもできます．

Logo：「ロゴ」は通常は企業のロゴやラベルを表示するのに使われる小さなイメージであり，静止画の Logo ライブラリーから選ばれます．Web RCS を用いて LiveCore™ デバイスにロードすることもできます．

Soft Edge：ソフトエッジブレンディング技術はスクリーン上にコンテンツを表示するビデオプロジェクター間の重なり部分を補正するのに使われます．出来上がるイメージはひとつの統合された画像であるかのように見えます．

Hard Edge：ハードエッジ技術は重なりのない複数の出力を用いて連続的なコンテンツを表示するのに使われます．出力は隣り合って並びますので，ピクセル情報をオーバーラップさせたり共有することはありません．（これに対してソフトエッジではイメージの一部分が複数のディスプレイに同時に送られます．）

2 ハードウェアの設置

2.1 安全に関する注意事項

安全と操作に関する指示は本機を操作する前にお読みになり，いつでも参照できるように保管してください．本機ならびに操作指示に記載された注意事項は必ず守ってください．

- **注意：**感電事故や火災を防止するために本機を雨や湿気および高温（ヒーターや直射日光など）にさらさないでください．本機のスロットや開口部は通風のために，またオーバーヒートを防止するために設けてあります．本機の開口部を覆うような幕（緞帳等）が近くに置かれていないことを確認してください．過度のホコリや振動および衝撃にさらさないでください．

- **電源：**本機の電源ユニットに表記された電源だけをお使いください．アース端子を備えた機材はアース端子のあるコンセントにのみ接続してください．このアース接続を絶対に改造したり取り外したりしないでください．

- **電源コード：**本機は電源コードを 2 本備えています．電源からの接続を切るにはこれらをコンセントから抜いてください．

注意：電源コードを抜くことによってのみ本装置を主電源から完全に切り離すことができます．本機を使用しないときはこの 2 本の電源コードをコンセントから抜いておいてください．

以下のガイドラインをお守りください：

- ネットワークに接続される機材は簡単にアクセスできる解除システムを機材の外側に備える必要があります．
- 電源コードを抜くときは電源コードを引っ張らずにプラグ部を持って抜いてください．
- コンセントは本機に近く，簡単にアクセスできる場所にご用意ください．
- 電源コードは踏まれたり，はさまれたり，ものが乗せられたりしないように設置してください．

電源コードが損傷を受けた場合は電源コードを本機から外してください．本機を傷んだ電源コードを用いて使用すると感電等の危険があります．電源コードの状態は定期的に点検してください．損傷が見つかった場合は同等品と交換してください．

- **接続：**全入出力（電源入力を除く）は UL/IEC 60950-1 で定義された SELV（Safety Extra Low Voltage）回路です．

- **保守サービス：**感電等の危険がありますのでカバーやネジを取り外して本体内部へアクセスしないでください．問題が発生した場合は，ご購入になりました Analog Way 代理店にご相談ください．

- **開口部：**本機の開口部からものを挿入しないでください．液体がかかったり物体が本機内部に落ちた場合は，即座に電源コードを抜いて，ご購入された Analog Way 代理店に点検を依頼してください．

2.2 環境仕様

- 前面から背面へのエアフローによる冷却
- 動作温度：0 ～ +40℃
- 保管温度：-40 ～ +70℃
- 動作湿度：10 ～ 80%（結露なきこと）
- 入力電圧範囲：AC 100-240 V，50/60 Hz
- 消費電力（Typ.）：225 W

適合電気機器規格：

- IEC 60950-1:2005 (2nd Edition); Am 1:2009
- EN 60950-1:2006 + A1:2010 + A11:2009 + A12:2011, CSA C22.2; National Differences specified in the CB Test Report
- ETL listed (Canada & US)

電磁波適合規格：

- IEC 61000-3-2 (2009)
- IEC 61000-3-3 (2008)
- CISPR22 (2008)
- CISPR24 (2010)
- FCC Part15 of 2012
- IECS-003 of August 2012

適合環境規格：

- RoHS
- WEEE

使用環境および運送時の適合規格：

- ETS 300 019-2-2: Environmental conditions and environmental tests for telecommunications equipment ; Part 2-2 : specification of environmental tests ; Transportation ; Specification T 2.3: Public transportation
- ETS 300 019-2-3: Environmental conditions and environmental tests for telecommunications equipment ; Part 2-3 : specification of environmental tests ; Stationary use at weather protected locations ; Specification T 3.1 and T 3.1 E: Temperature-controlled locations

注：本機への通電が予期せず切れた場合，未保存の設定は失われます．これらを防止するためには，オプションの SPU001 リダンダント電源ユニットのご使用を推奨します．

2.3 ハードウェア仕様

寸法：W740 × D510 × H 200 mm
重量：15 kg
梱包重量：20 kg
電源要件：
電圧：AC 100-240 V
電力：2.5A（2 電源間）

2.4 開梱と検査

- **リモートコントローラー Vertige™（VRC300）× 1**
- 電源コード× 2
- ユーザーマニュアル（PDF バージョン）* × 1
- クイックスタートガイド * × 1

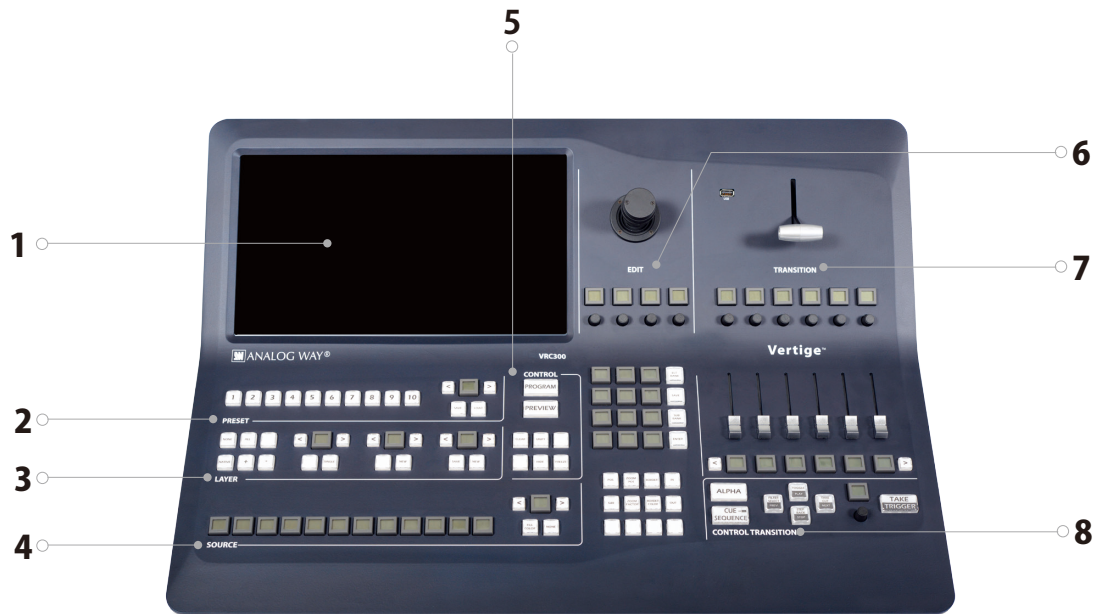
*）ユーザーマニュアルとクイックスタートガイドは英語版を www.analogway.com からダウンロードできます

2.5 リアパネル

1. **電源：**デュアルリダンダント電源（ヒューズ内蔵）を標準装備.
2. **On/Off ボタン：**本機のオン / オフスイッチ.
3. **接続パネル：**デバイスを制御するためのイーサネット LAN アダプター.

重要：音声，RS232，HDMI の各コネクターは工場での使用のためのものです.

3　フロントパネル

3.1　概要

1.　**タッチスクリーン：**この 15.6 インチワイドのタッチスクリーンは一般的なシーンの Program と Preview（ブレンド＋サテライト × 2）を同じページ上に見やすいように表示します．異なるスクリーンからの複数レイヤーに同時に作業するには（例えばバックグラウンドのソース変更）シーン全体を表示することが重要です．Program/Preview の両方の状態を同時に表示させると便利です．というのも LiveCore™ シリーズはいつでも（エフェクトの最中であっても）どちらかを変更できるからです．

2.　**PRESET セクション：**シーンプリセットをセーブ / ロードできます（直接的なアクセスが可能な 10 個のプリセットとそれらをまとめるページ機構）．

3.　**LAYER セクション：**このセクションでは異なるスクリーンに属するレイヤーの 1 セットを同時編集するために選択することができます．様々な抽出条件を使って高度な組み合わせを行います．この組み合わせは後日使用するために保存することが可能です．

4.　**SOURCE セクション：**このセクションでは Program または Preview 内の選択レイヤーにソースを割り当てることができます．12 個のコンテキストボタンはソース名を表示します．ページ機構によって LiveCore™ シリーズ用のプラグ管理と関連して多数あるソースを有用に扱うことができます．

5. CONTROL セクション：作業するプリセットを選択し，選択した全レイヤーに適用される基本機能（CLEAR，UNIFY 等）に直接アクセスすることができます．

6. EDIT セクション：選択したレイヤーを 3 つの方法で編集できます：ジョイスティックによる粗調整，エンコーダーによる微調整，数値パッドによる直接数値入力．数値パッドを含むブロックは操作の流れで機能を変え，ショートカットやツールやレイヤープリセット（ポジション，サイズ，ボーダー，エフェクト等）のページへのアクセスも提供します．

7. TRANSITION セクション：トランジションを行う T バーとスライダーがあります．これらは現在の選択状態を再現できるように自動化されます．

8. CONTROL TRANSITION セクション：

ALPHA ボタンは TRANSITION セクションを ALPHA モードに切り替えるのに使用されます：

- ALPHA モードが停止しているとき（キー消灯），スライダーは各スクリーンを個別にミックスすることができます
- ALPHA モード時（キーは赤点灯），各スライダーは複数レイヤーのセレクションに割り当てられて，その不透明度（透明度）を制御することができます

CUE SEQUENCE ボタンは CONTROL TRANSITION セクションをキューシーケンスの再生を制御するための CUE SEQUENCE モードに切り替えるのに使われます．

重要：フロントパネルはイテレーションがロードされるとすぐに利用可能になります．フロントパネルはプリセットとトランジション専用であり，タッチスクリーンの状態はこれと干渉することがありません．

3.2 カラーコード

本機のボタンはユーザーを導き，誤りを避け，デバイスのステータスを常時知らせるための便利なカラーコードを使って設計されています．そのため, 本機のボタンはどれも機能と現在の状態に応じて 2 つまたは 3 つのステータス（そして表示色）を持っています．

利用可能な機能 / スロットにマッピングされた普通のボタンは**緑**点灯します．
利用可能な機能 / スロットにマッピングされたコンテキストボタンは**青**点灯します．
上記のボタンは機能 / スロットが選択される / 応じると**黄**点灯します．
上記のボタンの**黄**点滅は機能 / スロットが確認（続けて再度押す）を待っていることを意味します．

PROGRAM，PREVIEW 等の大きいサイズのボタンは消灯するか，現在のモードを示すために**赤**点灯します．

TAKE CUT および TAKE ボタンは常時**赤**点灯で，進行中の TAKE があると点滅します．

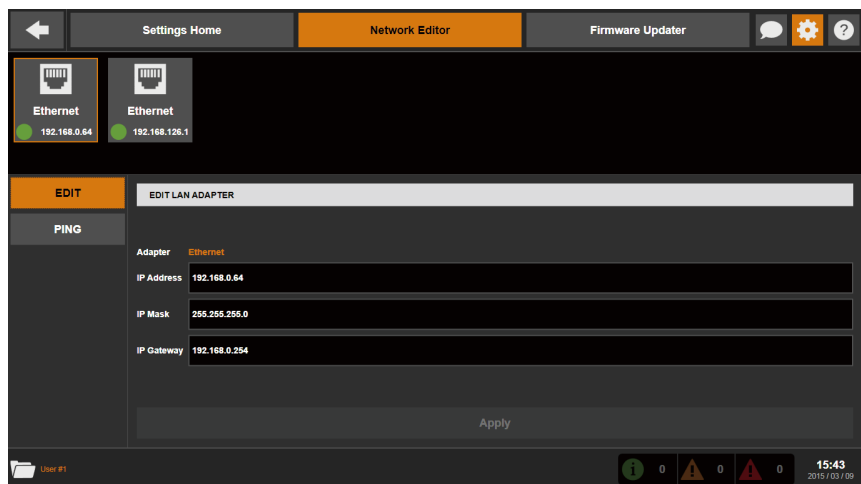
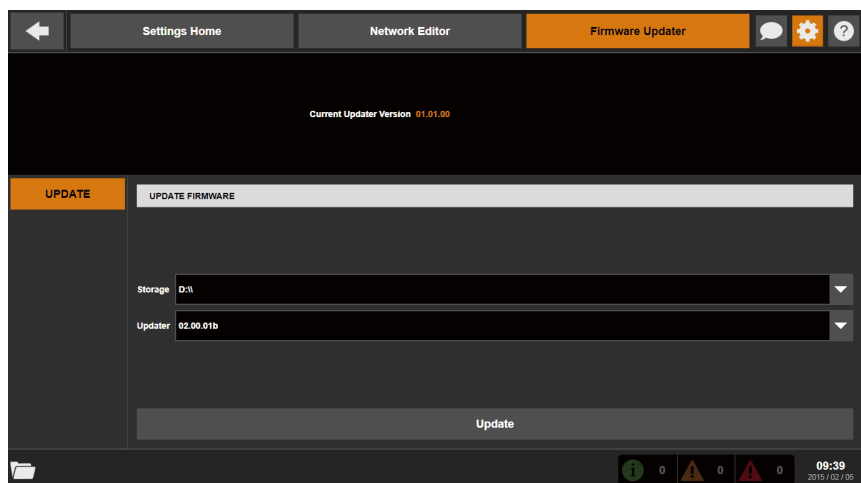
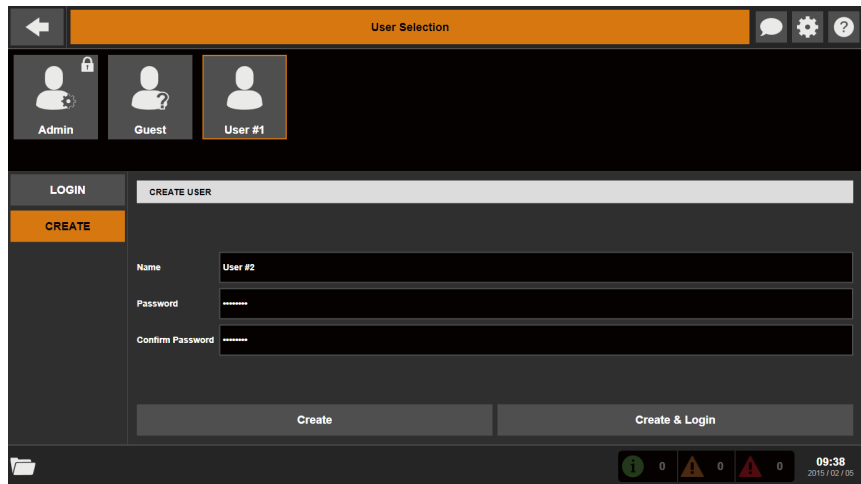
4　Vertige™ を使用開始する

4.1　操作に関するコンフィギュレーション

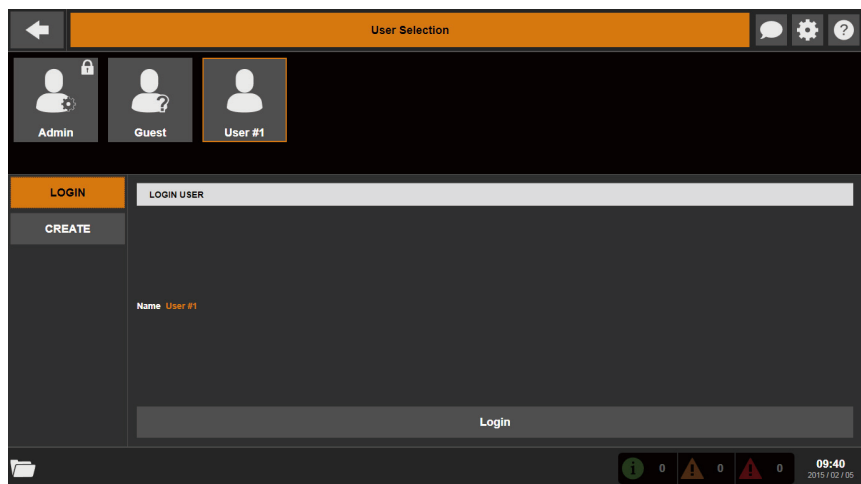
4.1.1　システムのコンフィギュレーション

本機が起動すると Home ページが自動的に表示されます．START ボタンを押し，次いで右上端にある SETTINGS ボタンを押してください．

Settings ページでは本機の IP アドレスを設定したり，USB ポートを介して本機のソファームウェアアップデートをすることができます：

- **ネットワークを設定する：**一番上のバーの中で Network Editor タブを選んでください．ネットワーク上で本機が使用するイーサネットポートを選択し，次いで対応する IP アドレスとサブネットマスクとゲートウェイの値を入力してください．完了したら Apply ボタンを押します．

- **ファームウェアを更新する：**一番上のバーの中で Firmware Updater タブを選んでください．上の部分は現在のファームウェアバージョンを表示します．使用している USB フラッシュドライブに本機のファームウェアの最新バージョンが入っていることを確認してください．この USB フラッシュドライブを本機の USB コネクターのひとつに差し込みます．Storage リスト内にデバイスが表示されるのを待ち，それを選択して利用可能なファームウェアのアップデートを表示させせます．リストから希望するアップデートを選び，Update ボタンを押すと，本機はファームウェアアップデートを開始します．

重要：ファームウェアアップデートの処理中は USB フラッシュドライブを抜かないでください．また電源を切らないでください．

4.1.2 User Selection ページ

User Selection ページではログインならびにユーザーアカウントの管理が可能です：

- **新規ユーザーアカウントを作成する：** 左側のメニュー内で CREATE オプションを選びます．ユーザー名を入力します．このユーザーアカウントをパスワード保護する必要がある場合は Password 欄と Confirm Password 欄にパスワードを入力してください．準備ができたら Create ボタンを押します．Create & Login ボタンを押せばユーザーアカウントを作成して自動的にログインすることもできます．

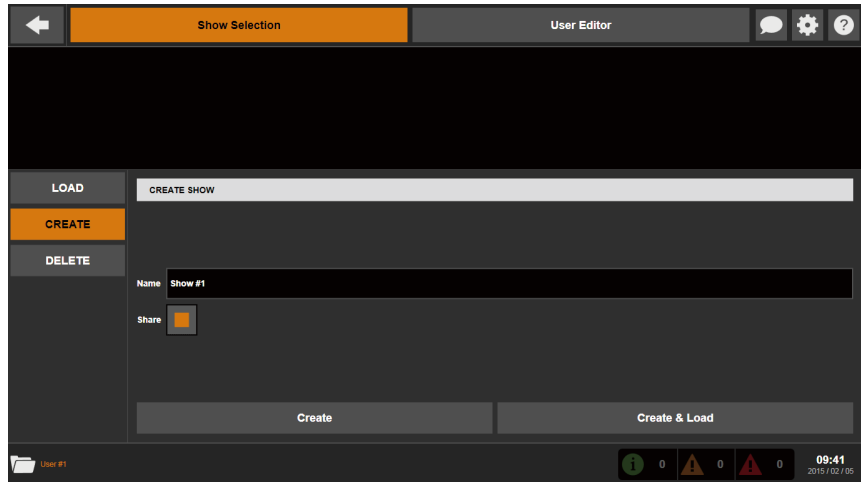
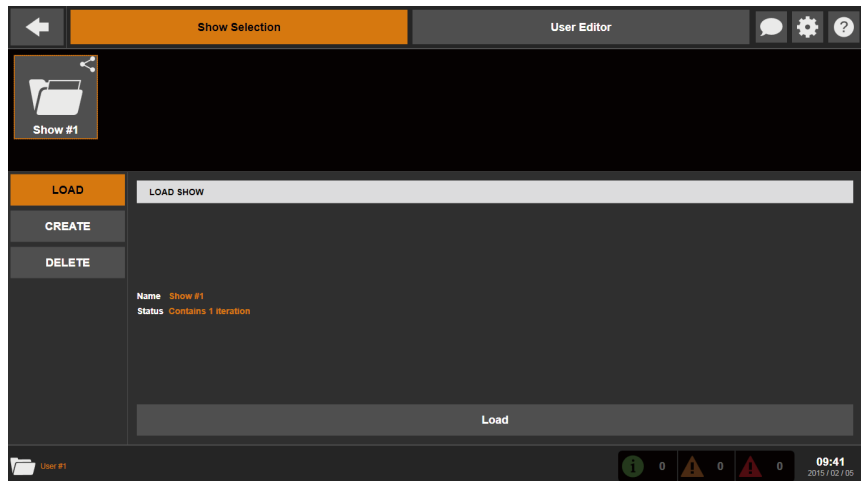
- **ログインする：** 左側のメニュー内で LOGIN オプションを選び，既存のユーザーアカウントを選びます．このユーザーアカウントがパスワード保護されている場合は適切なパスワードを入力してください．準備ができたら Login ボタンを押してログインしてください．Show Selection ページが表示されます．

注：事前に設定されたユーザーアカウントが 2 つあります：Admin と Guest です．Admin は他のユーザーアカウントの管理だけを行うことができます（パスワードをリセットする，ユーザーアカウントを削除する等）．Guest はショーを作成することができません．他のユーザーによって共有設定にされたショーを使うことだけが許可されています（読み取り専用）．

重要：Admin アカウント用のパスワードは「Password」です．

4.1.3 Show Selection ページ

Show Selection ページでは現在ログインしているユーザーのショーを管理することができます：

- **新規ショーを作成する：**左側のメニュー内で CREATE オプションを選び，ショーの名前を入力してください．このショーを他のユーザー（読み取り専用）と共有した場合は Share ボックスにチェックを付けます．準備ができたら Create ボタンを押してください． Create & Load ボタンを押せばショーを作成してそれを自動的にロードすることもできます．
  注：ショーを作成するとデフォルトのイテレーションが自動的に作られます．

- **ショーをロードする：**左側のメニュー内で LOAD オプションを選びます．ロードしたいショーを選択し，Load ボタンを押してこのショーをロードして Iteration Selection ページを表示させせます．
- **ショーを削除する：**左側のメニュー内で DELETE オプションを選びます．削除したいショーを選んで Delete ボタンを押せばそのショーは恒久的に消去されます．
  注：この操作は取り消しできません．

4.1.4 Iteration Selection ページ

Iteration Selection ページでは現在のショーのイテレーションを管理することができます．各ショーは多数のイテレーションを持つことができ，そのそれぞれはコンフィギュレーションの分岐ポイントもしくは復元ポイントとなります．

例えば以前に行ったショーのファイルを再利用する場合は，以前のもののクローンとして新規イテレーションを作成して，その新規イテレーション内で作業することができます．こうすればショーに新規アップデートと変更を行い，必要に応じて以前のバージョンを使うことができます．

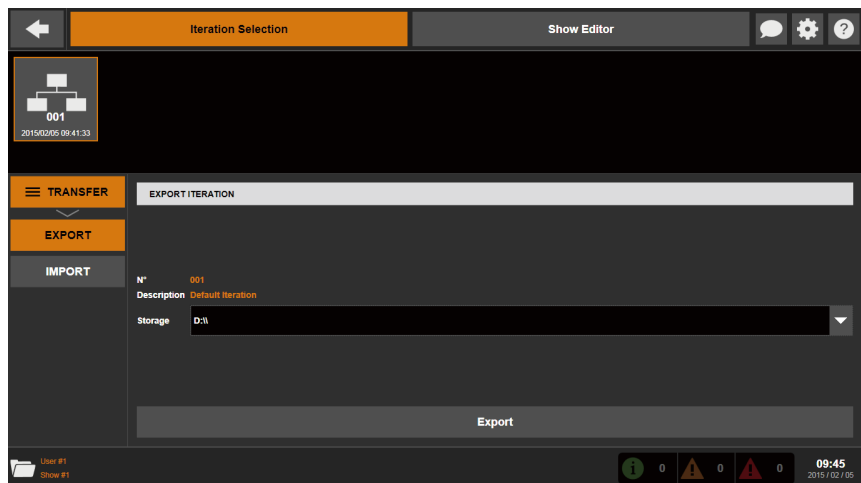
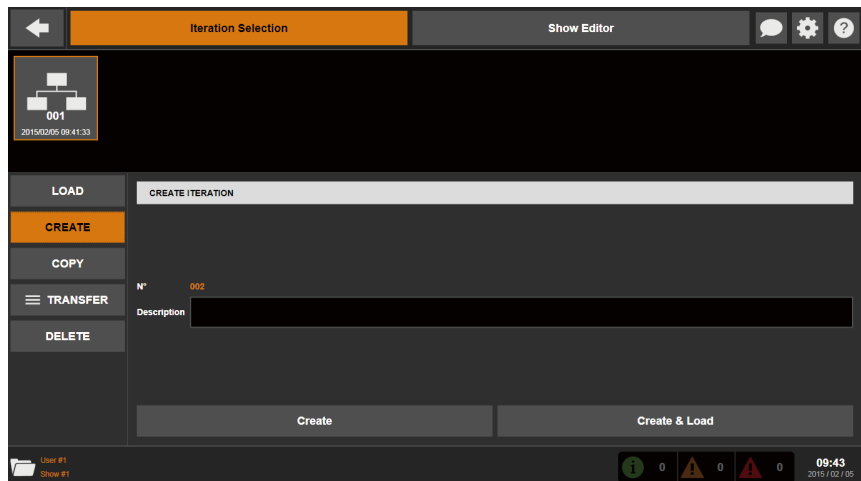
- **新規イテレーションを作成する：**
  左側のメニュー内で CREATE オプションを選び，このイテレーションについての説明を入力します．準備ができたら Create ボタンを押してください．Create & Load ボタンを押せばイテレーションを作成してそれを自動的にロードすることもできます．

- **イテレーションをコピーする：**
  左側のメニュー内で COPY オプションを選びます．複製したいイテレーションを From 欄内で選びます．任意でこのイテレーションについての解説を入力できます．準備ができたら Copy ボタンを押してください．Copy & Load ボタンを押せばイテレーションをコピーしてそれを自動的にロードすることもできます．

- **イテレーションを削除する：**
  左側のメニュー内で DELETE オプションを選びます．削除したいイテレーションを選んで Delete ボタンを押します．
  注：この操作は取り消しできません．

- **イテレーションをロードする：**
  左側のメニュー内で LOAD オプションを選びます．ロードしたいイテレーションを選び，Load ボタンを押してこのイテレーションをロードし，ショーに対する作業を開始してください．

- **イテレーションを USB メモリーにエクスポートする：**
  左側のメニュー内で TRANSFER，次いで EXPORT オプションを選びます．エクスポートしたいイテレーションを選択し，USB フラッシュドライブを本機の USB コネクターのひとつに差し込みます．デバイスが Storage リスト内に現れるのを待ち，それを選択したら Export ボタンを押してこのイテレーションのエクスポートを開始します．

- **USB メモリーからイテレーションをインポートする：**
  左側のメニュー内で TRANSFER オプションを選び，IMPORT オプションを選びます．USB フラッシュドライブを本機の USB コネクターのひとつに差し込みます．デバイスが Storage リスト内に表示されるのを待ち，それを選択して利用可能なイテレーションを表示させます．インポートしたいイテレーションを選び，Import ボタンを押してそのイテレーションを現在のショーにインポートしてください（新しいイテレーションインデクスとして）．

4.1.5 Iteration Wizard

Iteration Wizard ページは空のイテレーションをロードした後に行うべき最初の手順です．これによって 1 台のデバイスをわずかなステップで簡単に設定できます：

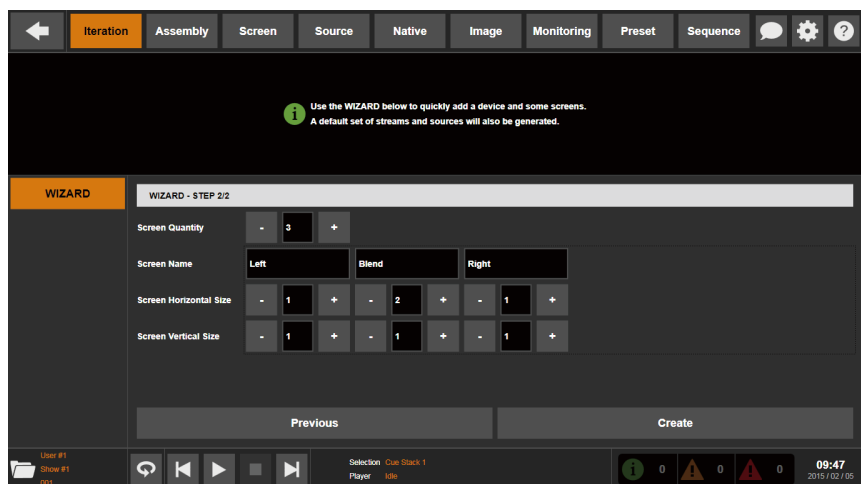
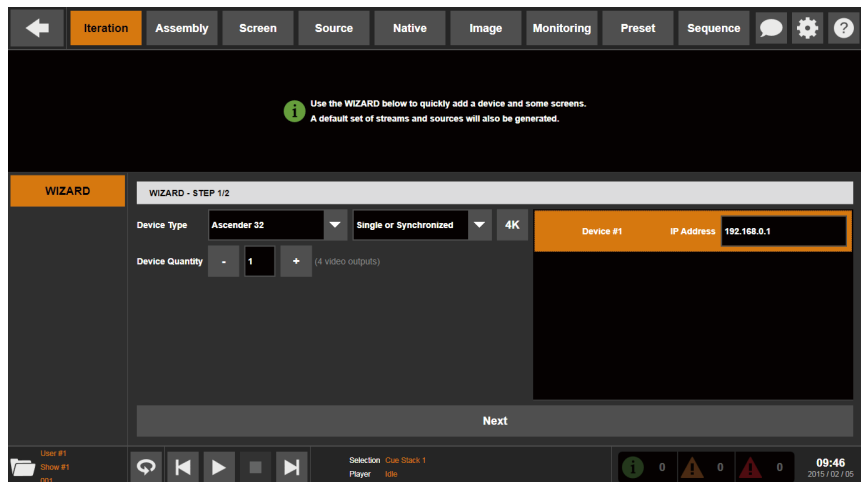
ウィザードのステップ 1：
Device Type 欄内で，制御したいデバイスのタイプを選びます．

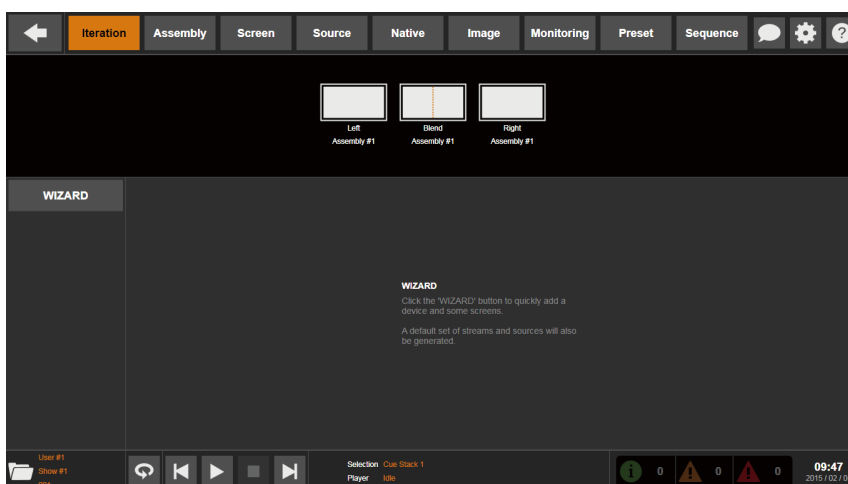
デバイスが 1 台の場合または同期した複数デバイスが大きなスクリーンを作る（associative modularity）場合は Single or Synchronized オプションを選びます．同期の場合は，全デバイス上ですべてのソースは共有され，同じように設定されている必要があります．

デバイスが他の適合デバイスとリンクされる場合は Linked with SLAVE オプションを選びます（additive modularity）．

デバイスが LiveCore Output Expander とリンクされる場合は Linked with LOE オプションを選びます（additive modularity）．

デバイスに 4K オプションがある場合は 4K チェツクボックスに必ずチェックを付けてください．

デバイスの数を選択し，ネットワークコンフィギュレーションにマッチするように各デバイスの IP アドレスを調整してください．Next ボタンを押して先に進みます．

ウィザードのステップ 2：

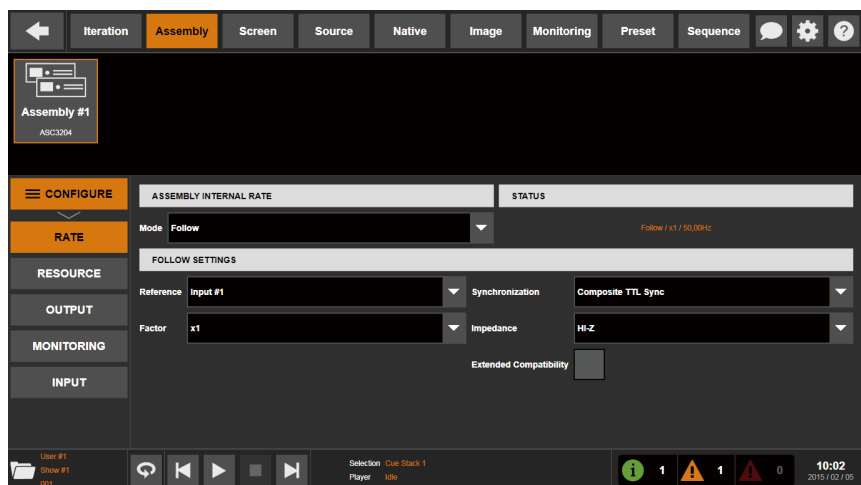
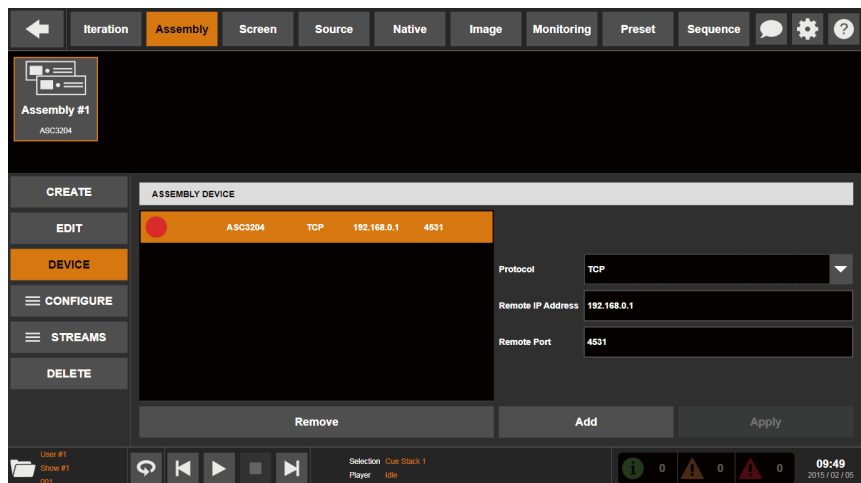
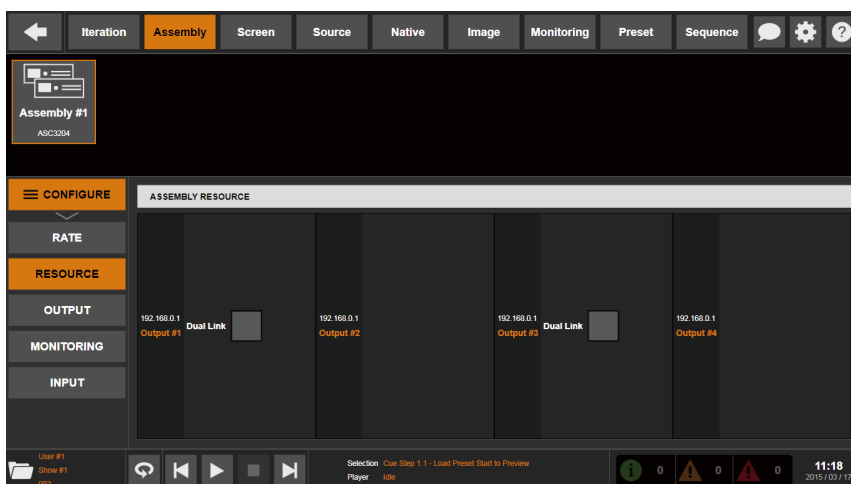
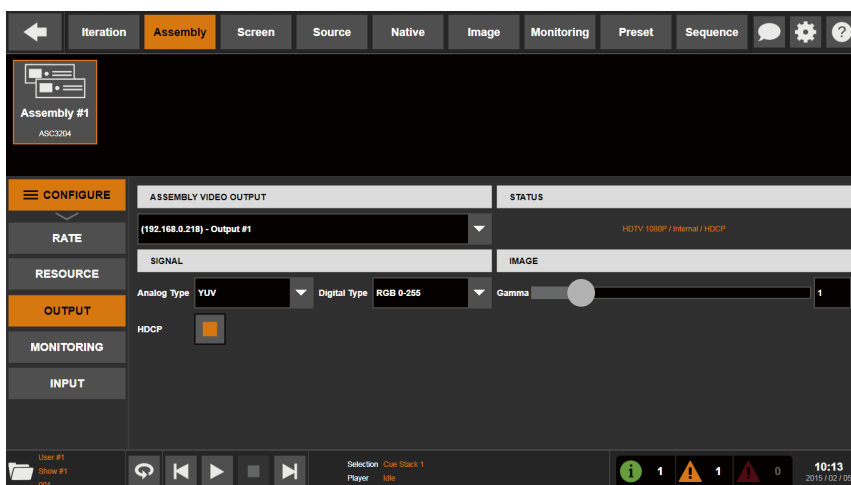
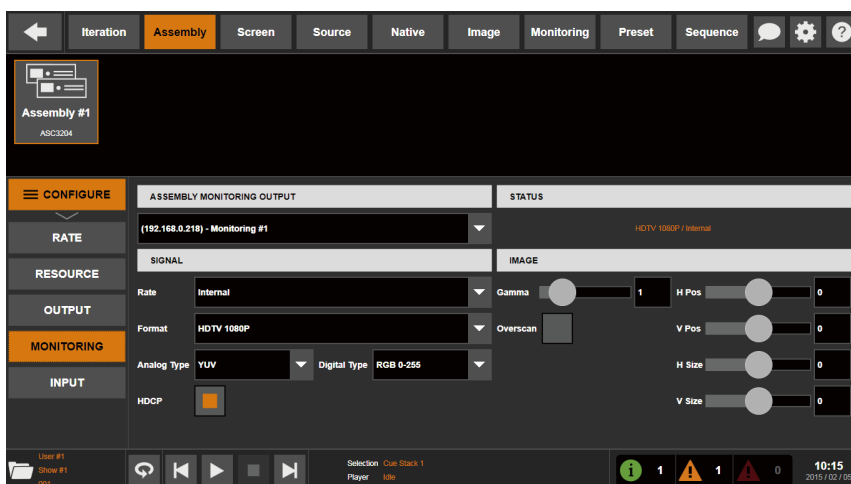
デバイスに紐づけられるスクリーンの総数を選びます．必要に応じて各スクリーンの名前を変更することが可能です．スクリーンのいくつかがブレンドに使用されるのであれば，それに合わせてスクリーンサイズを調整してください． 準備ができたら Create ボタンを押してアセンブリーならびに関連するデバイスやスクリーン，ストリーム，ソース，フロントパネルのキー割り当て（既定のデフォルト値にて）の自動作成を始めてください．終了するとウィザードは最初のページに戻り，上側の部分は最新の変更と新規に作成されたスクリーンを反映するように更新されます．

イベントがより多くのデバイスやスクリーンをセットアップすることを要求する場合は，必要なだけウィザードをお使いください．ウィザードを使った後はアセンブリーやシーンやソース内で何らかのデフォルト設定を調整する必要があるかも知れません：一番上のバーの中の ASSEMBLY タブを選び，ウィザードによって作られたばかりのアセンブリーを選んでください（「Assembly #X」という名前が付いているはずです．ただし X はアセンブリーのインデクスです）．左側のメニュー内で CONFIGURE オプションを選んでから INPUT オプションを選び，All Inputs ボタン（Auto Set パネル）を押して全入力を自動設定してください．上のメニューレベルに戻り，STREAMS を，次いで STANDARD オプションを選んで，このアセンブリーのために自動的に作られたスタンダードストリームを表示させます．各「Live」ストリームが入力プラグと正しくマッチしていることを確認してください．確認したら，必要に応じてネイティブストリームを設定するために NATIVE オプションを選んでください．その後，Preset ページを開いてソースをスクリーンのレイヤーに割り当てることを開始できます（第 5 章『Vertige を操作する』の節を参照してください）．

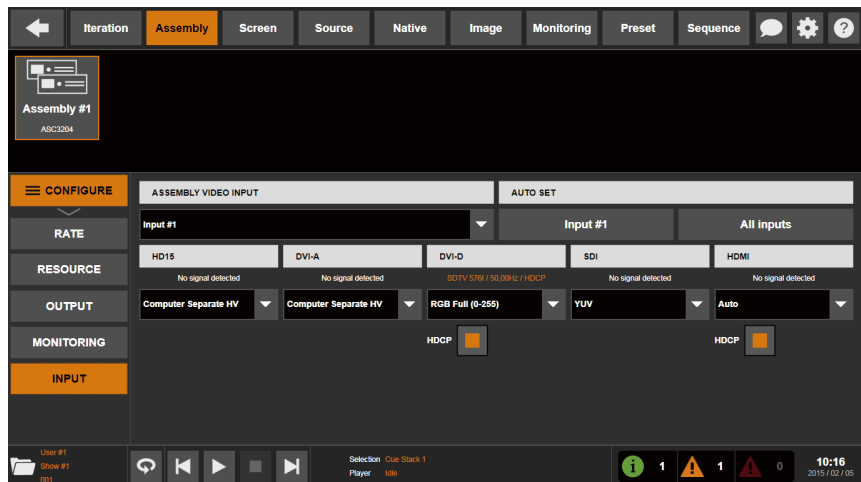
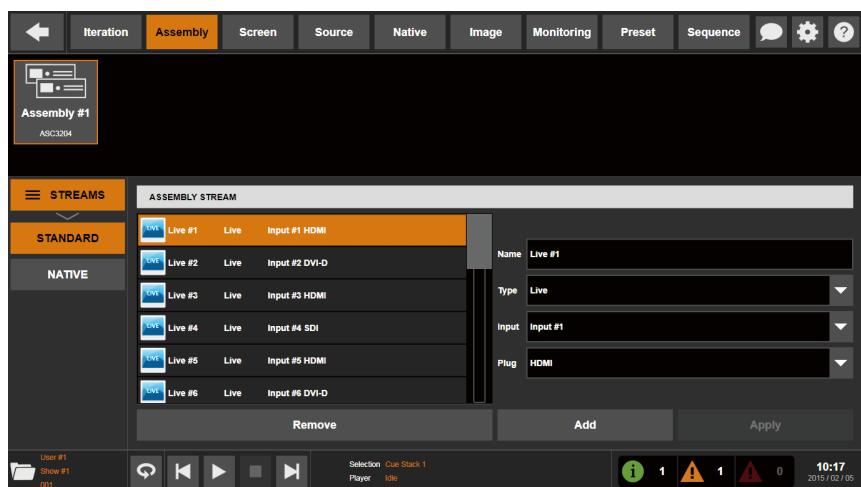
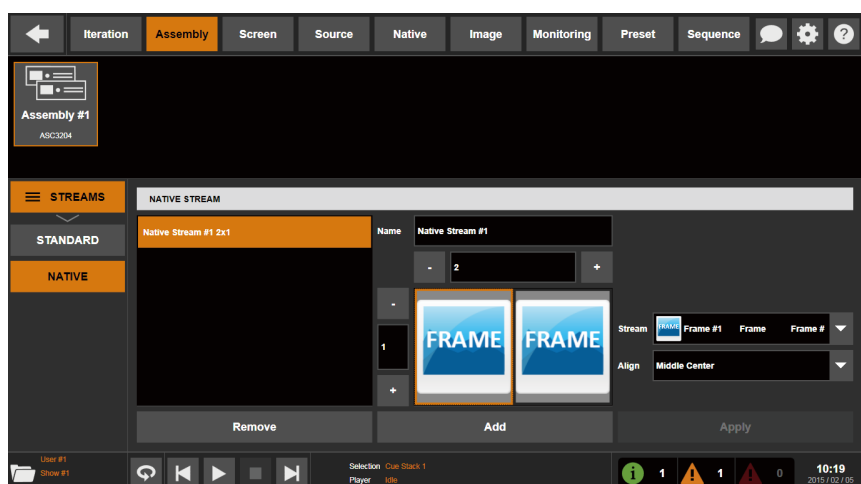
4.1.6　アセンブリーのコンフィギュレーション

Assembly ページではデバイスアセンブリーを管理することができます.

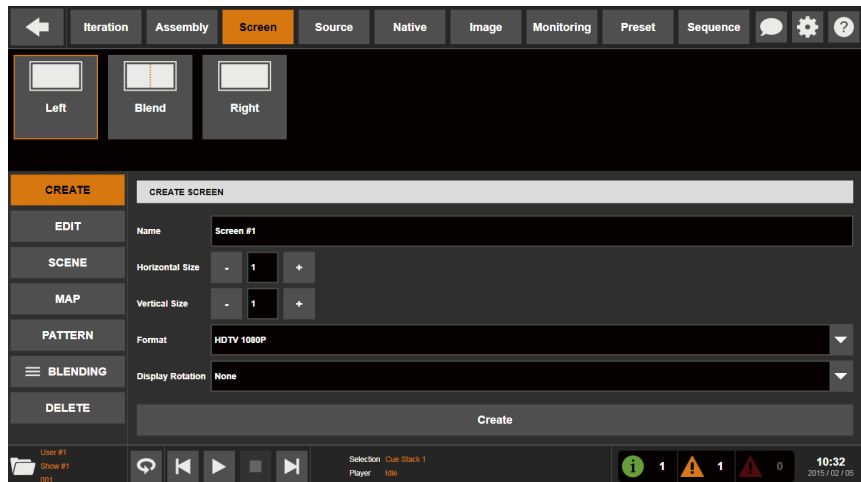
- **新規アセンブリーを作成する：**
  左側のメニュー内で CREATE オプションを選び，アセンブリーの名前を入力します．このアセンブリーによって扱われることになるデバイスのタイプを選び，Create ボタンを押して空のアセンブリーを作成します.
- **アセンブリーのデバイスを設定する：**
  デバイス設定をしたいアセンブリーを選択して，左側のメニュー内で DEVICE オプションを選びます．新規デバイスをアセンブリーに追加するには通信プロトコルを選び，接続しようとしているデバイスにマッチするように LAN 設定を調整して Add ボタンを押してください.
  本機はデバイスに接続しようと自動的に試みます．デバイスに上手く接続できると，そのデバイスの隣にあるアイコンが緑色に点灯します．既存デバイスのプロパティを編集するにはリスト内でデバイスを選んで希望するプロパティを調整してください．終了したら Apply ボタンを押して変更を保存します．デバイスを削除するには，リスト内で消したい項目を選んで Remove ボタンを押すだけです.

- **内部レートを設定する：**
  左側のメニュー内で CONFIGURE/RATE オプションを選び，レートを設定したいアセンブリーを選びます．ここで Program 出力のレートとなるデバイスのグローバルな内部レートを設定する必要があります．このレートは次のようにして定義できます：
  - **デバイスの内部レートを使う：**Internal オプションを選び，希望する内部レート（25 Hz，50 Hz，60 Hz 等）を選択します.
  - **入力レートのひとつにフォローする：**Follow オプションを選び，次いで Reference リスト内で出力レートのコピー元となる入力を選び，必要に応じて他の Follow 設定を調整してください.
  - **専用のフレームロック入力にフォローする：**Framelock オプションを選び，必要に応じて他のフレームロック設定を調整します.

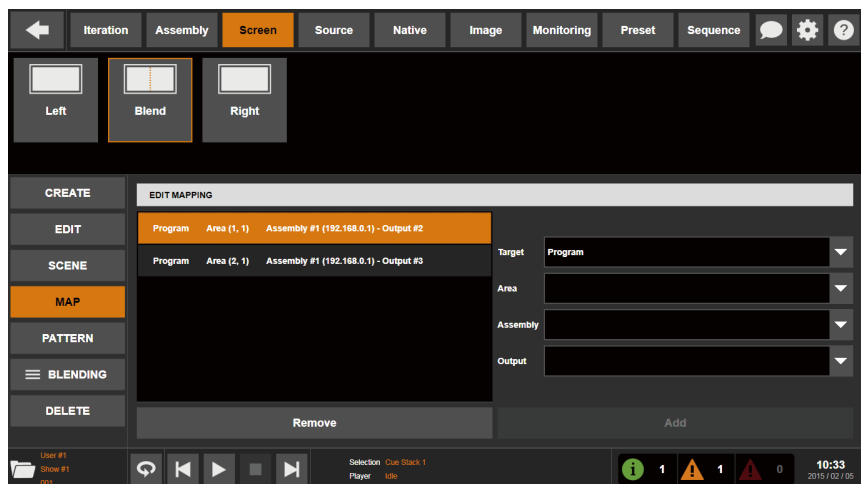
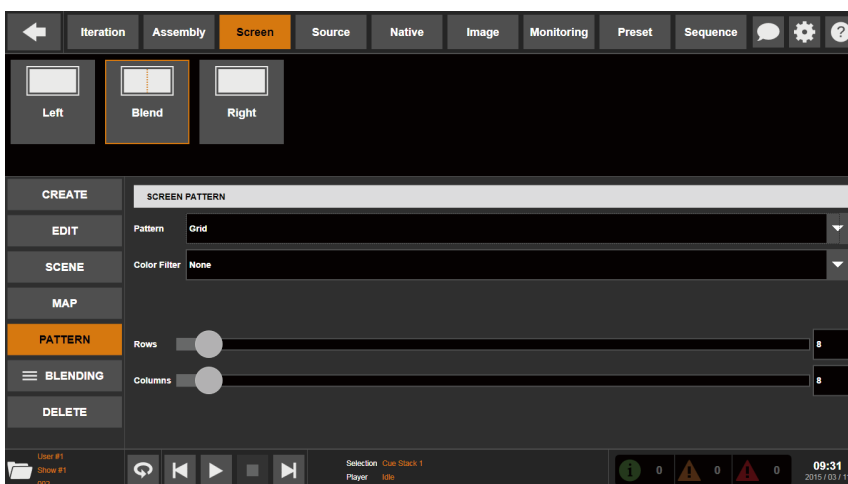
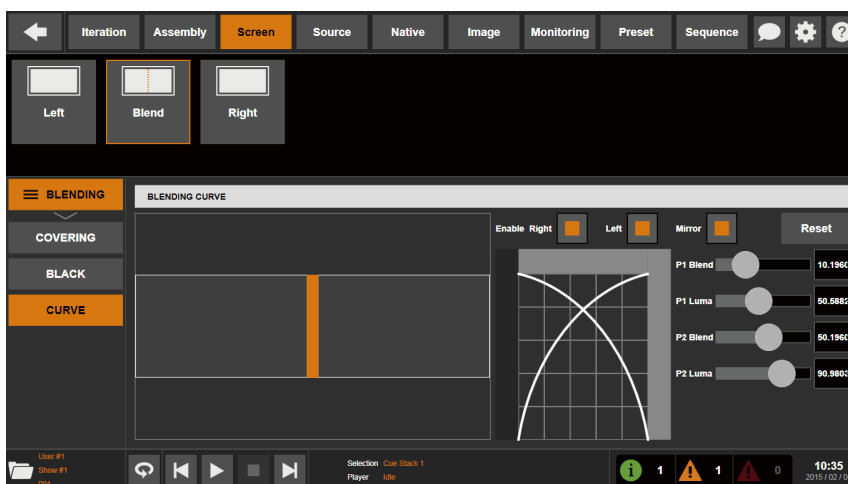
注：入力に従うレートを設定すると，選択されたソースにマッチするように出力のフレームレートはロックされます．これはフレームをロックさせる処理の副作用として目に見える可能性のある「ストロボ効果」を除去するのに役立ちます．しかし，基準入力が信頼できるソースであることを確認してください．たとえ選択された基準入力が現在表示されていなくても，その基準信号の乱れによって，出力に見て分かるようなグリッチ（ノイズ）を引き起こす場合があります.

- **デバイスのリソースを設定する：**
  左側のメニュー内で CONFIGURE/RESOURCE オプションを選び，リソースを設定したいアセンブリーを選びます：物理出力のひとつで Dual Link オプションを稼動させるには Dual Link チェックボックスにチェックを付けてください．Dual Link に設定されるとその隣接する物理出力が自動的に停止されます．停止される出力がスクリーンにマッピングされていないことを確認してください．

- **デバイスの出力を設定する：**
  左側のメニュー内で CONFIGURE/OUTPUT オプションを選び，出力の設定をしたいアセンブリーを選びます：リスト内で物理出力のひとつを選び，それに合わせて設定（HDCP 保護，ガンマ，信号タイプ等）を調整してください．

- **デバイスのモニタリング出力を設定する：**
  左側のメニュー内で CONFIGURE/MONITORING オプションを選び，モニタリング出力の設定をしたいアセンブリーを選びます：リスト内で物理モニタリング出力のひとつを選び，それに合わせて設定（レート，フォーマット，HDCP 保護，ガンマ，信号タイプ等）を調整してください．

- **デバイス入力を設定する：**
左側のメニュー内で CONFIGURE/INPUT オプションを選び，入力の設定をしたいアセンブリーを選びます：全入力を自動的に設定するには AUTO SET パネル内の All Inputs ボタンを押すだけです．あるいは選択した入力だけを自動設定するには Input #x ボタンを押します．

入力信号タイプが検出されなかったり正しく設定されていない場合は，以下のようにして手動で直接調整できます．

- **スタンダードストリームを設定する：**
左側のメニュー内で STREAMS/STANDARD オプションを選び，スタンダードストリームの設定をしたいアセンブリーを選びます：新規ストリームを追加するには，このストリームの名前を入力し，ストリームのタイプ（Live，Frame，Logo）を選びます．Live ストリームの場合，希望する入力とプラグを選択してください．Frame ストリームまたは Logo ストリームの場合はリスト内で利用可能なフレームまたはロゴのひとつを選んでください．準備ができたら Add ボタンを押します．既存のスタンダードストリームのプロパティを編集するにはリスト内でストリームを選択して希望するプロパティを調整します．
終了したら Apply ボタンを押して変更を保存してください．スタンダードストリームを削除するには削除したい項目をリスト内で選んで Remove ボタンを押すだけです．

- **ネイティブストリームを設定する：**
左側のメニュー内で STREAMS/NATIVE オプションを選び，ネイティブストリームの設定をしたいアセンブリーを選びます：新規ネイティブストリームを追加するには，まずこのストリームの名前を入力してから，このネイティブストリームがブレンドのバックグラウンドを埋めるのに使われるのであれば，そのサイズをそれに合わせて適切に調整してください．定義済みの各スクリーンエリアについて，そこに表示されるべきネイティブストリームを選びます．
必要に応じ，要求事項に合わせて調整を修正してください．準備ができたら Add ボタンを押します．既存のネイティブストリームのプロパティを調整するには，リスト内でストリームを選んで希望するプロパティを調整してください．調整が終わったら Apply ボタンを押して変更を保存してください．ネイティブストリームを削除するには削除したい項目をリスト内で選んで Remove ボタンを押すだけです．

4.1.7 スクリーンのコンフィギュレーション

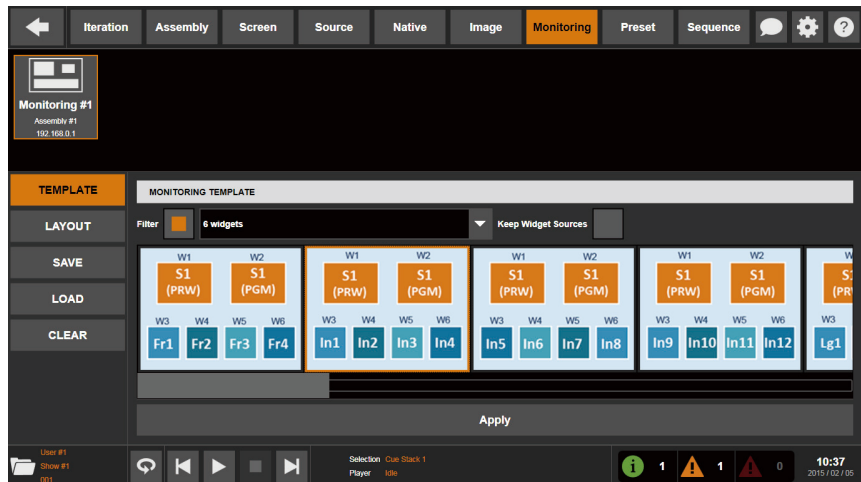
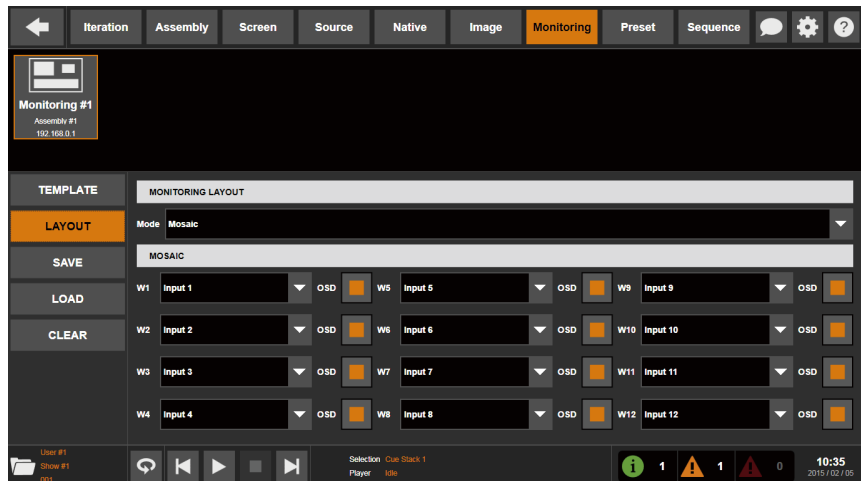
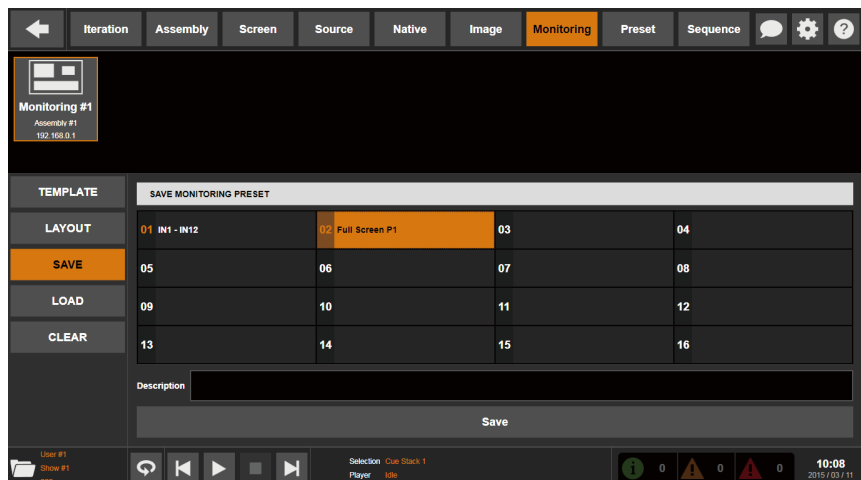
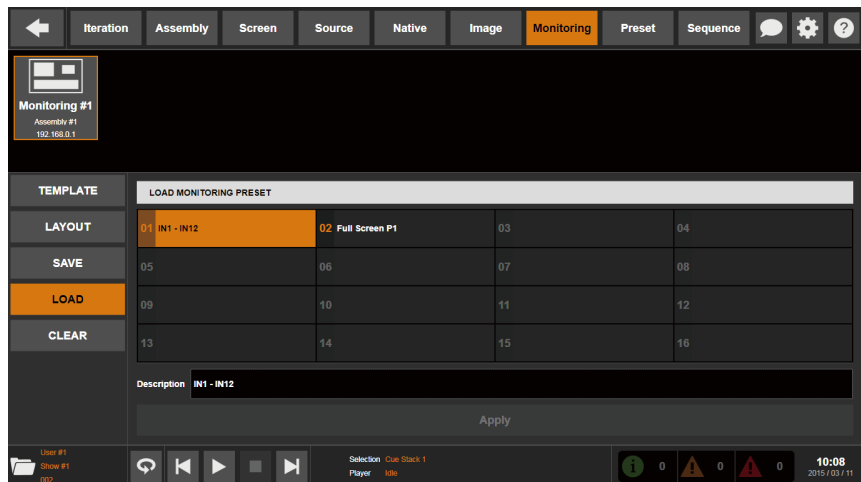
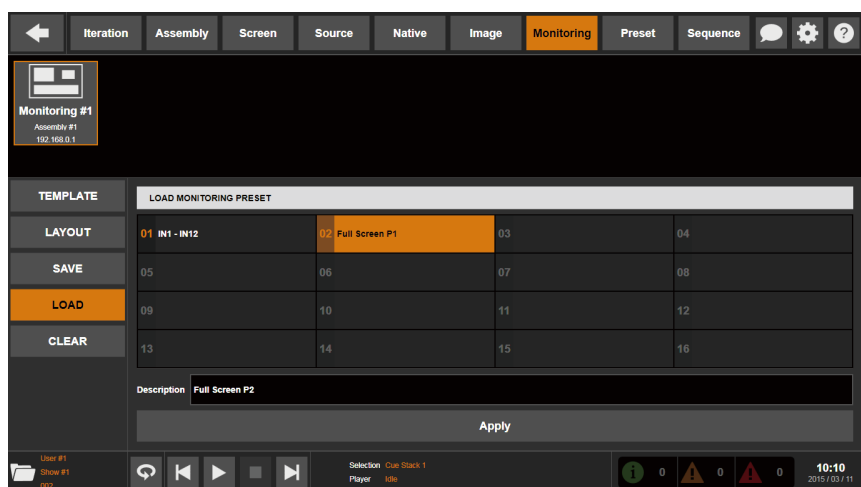
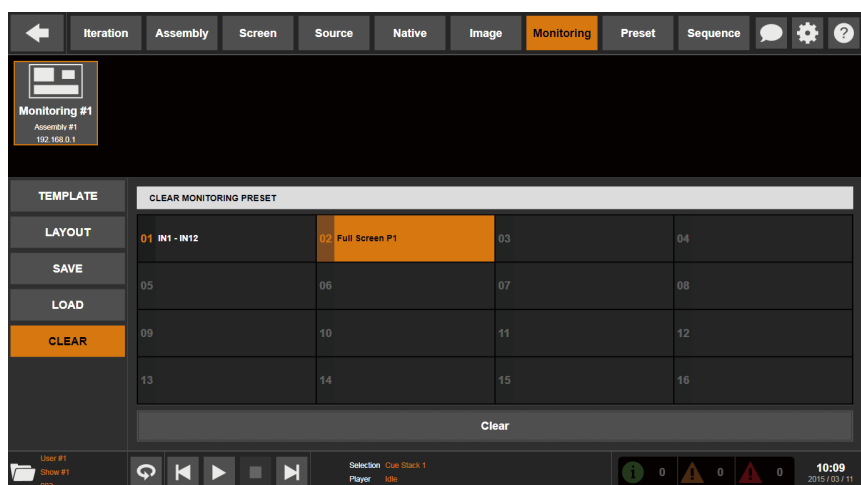
Screen ページではスクリーンを管理することができます：

- **新規スクリーンを作成する：**
  左側のメニュー内で CREATE オプションを選び，スクリーンの名前を入力してください．本機のフロントパネルの LCD キー上に表示されますので名前は出来る限り短く分かり易いものにしてください．水平サイズと垂直サイズを調整し（Hard/Soft Edge を行うには 1 よりも大きい値），スクリーンフォーマットを選びます（デフォルトは HDTV 1080p です）．ディスプレイは 90 度ステップで回転表示させることもできます．準備ができたら Create ボタンを押してください．

- **スクリーンを削除する：**
  左側のメニュー内で DELETE オプションを選びます．削除したいスクリーンを選んで Delete ボタンを押してください．
  注：この操作は取り消しできません．

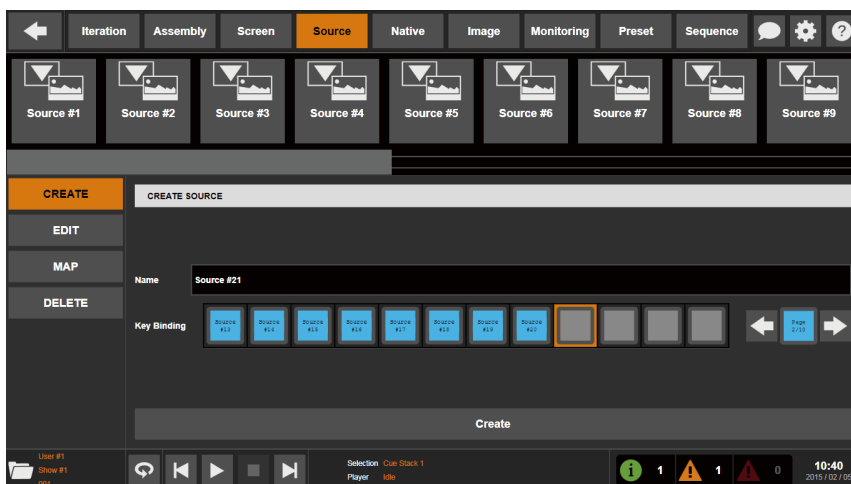
- **シーンを設定する：**
  左側のメニュー内で SCENE オプションを選びます．シーン内で動かしたいスクリーンを選び，Move Left または Move Right ボタンを押してください．

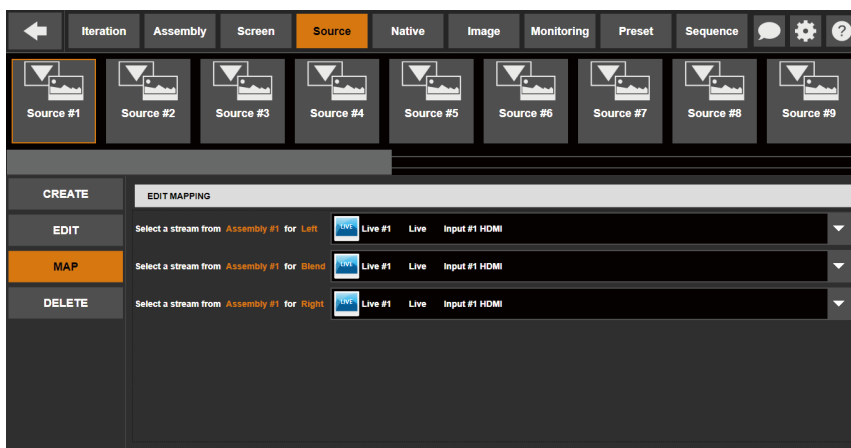
- **出力スクリーンのマッピングを設定する：**
  左側のメニュー内で MAP オプションを選びます．出力マッピングの設定をしたいスクリーンを選んでください．物理出力のひとつをこのスクリーンに，あるいはこのスクリーンの特定のエリアにマッピングするには（Hard/Soft Edge），まずターゲット（Program か Preview）を選び，次にスクリーンのエリアを選びます．このスクリーンを制御することになるデバイスが含まれているアセンブリーを選び，希望する出力を選びます．準備ができたら Add ボタンを押します．既存の出力スクリーンマッピングを削除するには，削除したいものをリスト内で選択して Remove ボタンを押してください．

- **マルチプロジェクターのソフトエッジブレンディングを設定する：**
  左側のメニュー内で PATTERN オプションを選び，設定したいスクリーン（複数のエリアを持つ）を選びます．GRID テストパターンを選び，グリッドテストパターンのロー（横行）とカラム（縦列）の数を調整します．
  それができたら BLENDING オプションを選び，ビデオプロジェクターのアライメントを適切に調整してください．左のメニューで PATTERN オプションを選び，Soft Edge Centering テストパターンを選びます．BLENDING/COVERING オプションを選び，次いで調整したいカバーリングエリアを選びます．

２本の破線が重なるようにカバーリング値を調整します．カバーエリアを正しく設定したらブラックレベルを調整する必要があります：BLACK オプションを選び，Soft Edge のオーバービュー内でエリアを選んで，対応する設定を右側のパネル上に表示させてください．次に R,G,B スライダーを使って各サイドのブラックレベルを調整します．ここでのゴールはスクリーンの全エリア上で同じブラックレベルにすることです．
この後，ブラックのエリアをピクセル毎に調整してください．これによって，DLP 方式のプロジェクターを使うときに表示される可能性のある白いバンド（帯）が取り除かれます．終わったら CURVE オプションを選びます：ブレンディングカーブをアクティブにするには，それぞれのブレンディングを Enable にします．ブレンディングカーブは 2 つの調整ポイントを動かすことで変更することができます．左と右に同様の調整を行います．あるいはブレンディングカーブのシンメトリー機能（Mirror）を有効にしてください．

4.1.8 モニタリングのコンフィギュレーション

Monitoring ページではモニタリング出力を管理することができます：

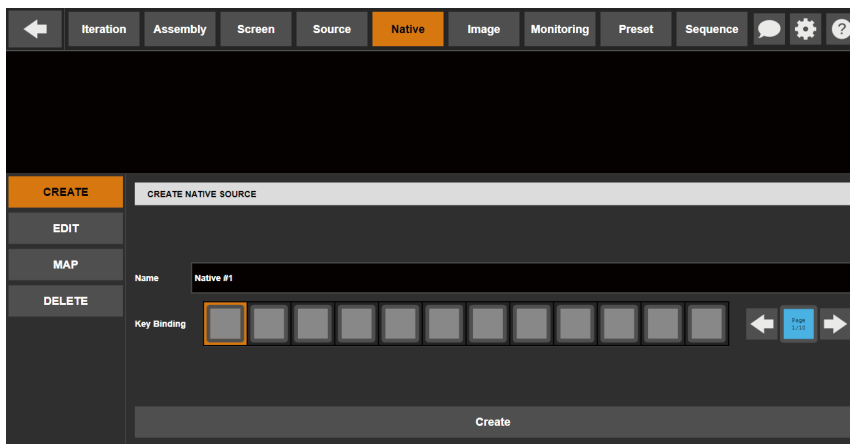
- **モザイクテンプレートを適用する：**
  左側のメニュー内で TEMPLATE オプションを選び，モザイクテンプレートを適用したいモニタリング出力を選びます．テンプレートをブラウズして，適用したいものを選択してください．現在のモザイクウィジェットソースを保っておきたい場合は Keep Widget Sources オプションにチェックを付けます．Apply ボタンを押すと，現在のコンフィギュレーションに適用されます．

- **ディスプレイモードとウィジェットソースを設定する：**
  左側のメニュー内で LAYOUT オプションを選び，設定したいモニタリング出力を選びます．表示モード（数個のウィジェットのあるモザイクまたはフルスクリーン）を選び，ソースと OSD オプションを選択してください．

- **モニタリングプリセットをメモリーに保存する：**
  左側のメニュー内で SAVE オプションを選び，現在のコンフィギュレーションをメモリーに保存したいモニタリング出力を選びます（16 個のメモリースロットが利用できます）．現在のコンフィギュレーションが保存されるスロットを選び，任意で解説を入力してください．準備ができたら Save ボタンを押してください．

- **メモリーからモニタリングプリセットをロードする：**
  左側のメニュー内で LOAD オプションを選び，メモリーからプリセットをロードしたいモニタリング出力を選びます．メモリーから対応するプリセットを自動的に呼び出すためにスロットのひとつを選び，モニタリングディスプレイを更新してください．

- **プリセットの名前を変更する：**
  左側のメニュー内で LOAD オプションを選び，メモリースロットをひとつ選ぶと対応するモニタリングプリセットが自動的に呼び出されます．このモニタリングプリセットについての解説を入力して Apply ボタンを押します．

- **モニタリングプリセットメモリーを消去する：**
  左側のメニュー内で CLEAR オプションを選び，モニタリングプリセットメモリーをクリアしたいモニタリング出力を選びます．希望するスロットを選んで Clear ボタンを押してください．
  注：この操作は取り消しできません．

4.1.9　ソースのコンフィギュレーション

Source ページではソースを管理することができます：

- **新規ソースを作成する：**
  左側のメニュー内で CREATE オプションを選び，ソースの名前を入力してください．本機のフロントパネルの LCD キー上に表示されますので名前は出来る限り短く分かり易いものにしてください．このソースをフロントパネルの LCD キーに割り当てます．準備ができたら Create ボタンを押してください．

- **ソースを削除する：**
  左側のメニュー内で DELETE オプションを選びます．削除したいソースを選んで Delete ボタンを押してください．
  注：この操作は取り消しできません．

- **ストリームのマッピングを設定する：**
  左側のメニュー内で MAP オプションを選び，ストリームのマッピングを設定したいソースを選択します．各スクリーンについて，本機のフロントパネル上で対応ソースキーを押したときに選択レイヤー上に表示されるストリームを選びます．

4.1.10　ネイティブソースのコンフィギュレーション

Native ページではネイティブソースを管理することができます：

- **新規ネイティブソースを作成する：**
  左側のメニュー内で CREATE オプションを選び，そのネイティブソースの名前を入力してください．本機のフロントパネルの LCD キー上に表示されますので名前は出来る限り短く分かり易いものにしてください．このソースをフロントパネルの LCD キーに割り当てます．準備ができたら Create ボタンを押してください．

- **ネイティブソースを削除する：**
  左側のメニュー内で DELETE オプションを選びます．削除したいソースを選択して Delete ボタンを押してください．
  注：この操作は取り消しできません．

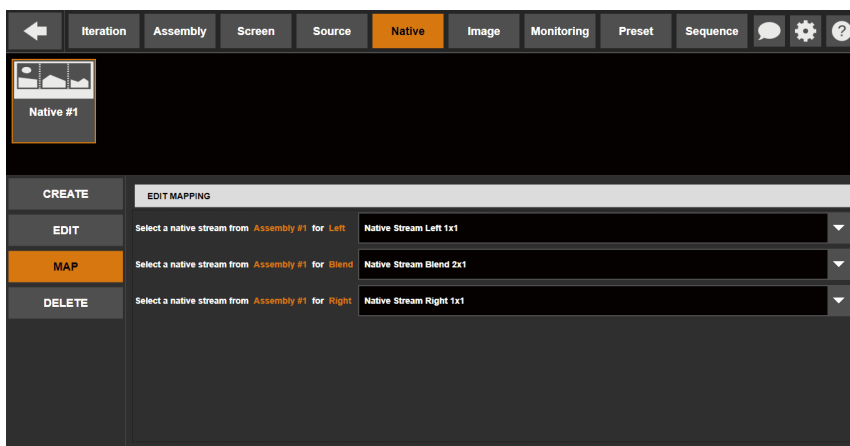
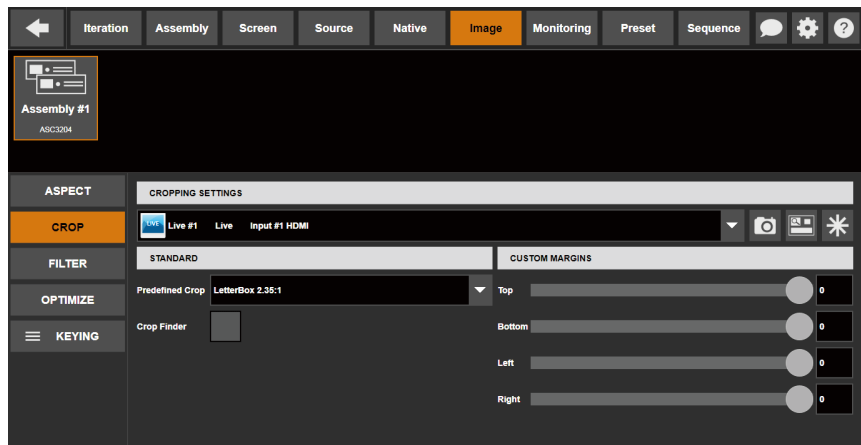
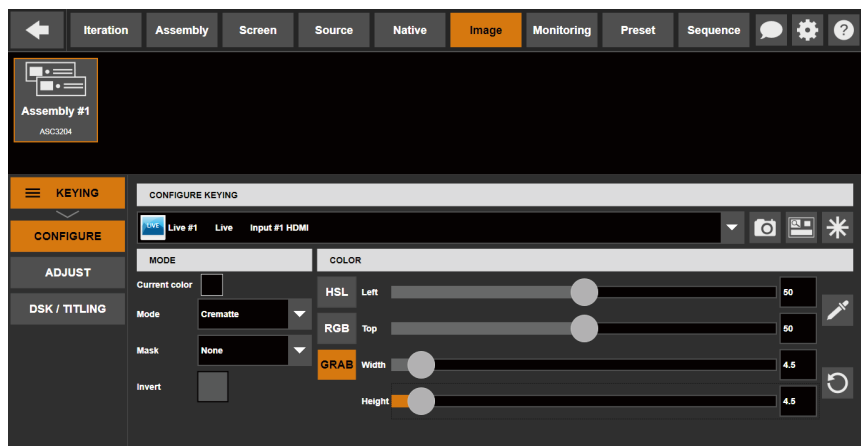
- **ネイティブストリームのマッピングを設定する：**
  左側のメニュー内で MAP オプションを選択し，ネイティブストリームをマッピングしたいネイティブソースを選びます．各スクリーンについて，本機のフロントパネル上で対応ソースキーを押したときにネイティブレイヤー上に表示されるネイティブストリームを選びます．

4.1.11 ストリームイメージのコンフィギュレーション（イベントの開始前）

Image ページではストリームのイメージ設定（アスペクトレシオ，クロッピング，色補正等）を調整し，キーイングエフェクトを設定することができます．

注：Image ページを使ってのストリームのイメージ設定やキーイングエフェクト設定は，複数ストリームをレビューして調整する必要があるときに（典型的にはアセンブリーに新規ストリームを追加した後やショーを開始する前）特に適しています．
ここでストリームを選択すると関連するスクリーンのプリセット（Preview と Program）を自動的に上書きします（設定後にこれらを復元することはできません：選択されたストリームは自動的にフルスクリーンで表示され，他の全レイヤーは隠されます）．
スクリーンのプリセットを保ったままストリームのイメージ設定を行いたい場合は，§4.1.6『アセンブリーのコンフィギュレーション』を参照してください．

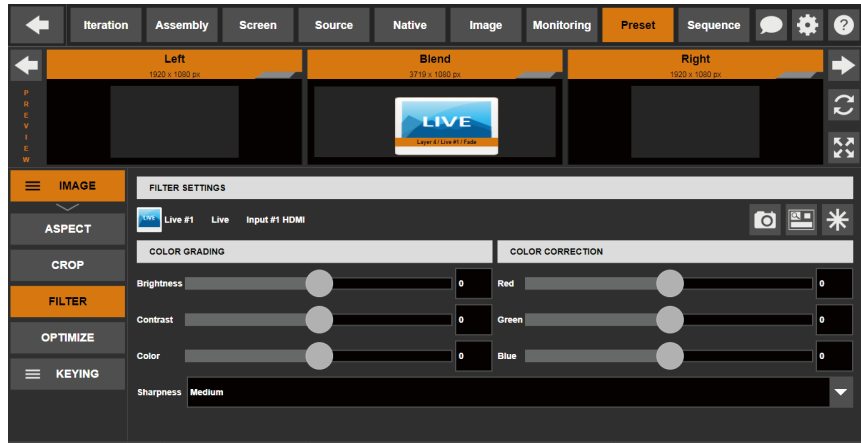
- **ストリームのイメージ設定を行う：**
  ストリームのイメージ設定を調整したいアセンブリーを選びます．リスト内の希望するストリームを選び，次いで ASPECT，CROP，FILTER，OPTIMIZE の各オプションを選んで対応するイメージ設定を調整します．ストリームをフリーズすると設定の調整に役立つことがあります．設定の編集を終えた時点で，新規スナップショットを撮ることもできます．

- **キーイングエフェクトを設定する：**
  キーイングエフェクトを設定したいアセンブリーを選び，KEYING/CONFIGURE オプションを選びます．リスト内で希望するストリームを選び，次いでキーイングのモードを選んでください：
  - **COLORKILLER：**ユーザーが定義した特定のカラースペースを消す従来のカラーキーヤー
  - **LUMAKILLER：**ブラックレンジとホワイトレンジを消すルーマカラーキーヤー
  - **CREMATTE®：**Analog Way が開発したカラーキーイングのアルゴリズム．このキーイングは透明なアイテムへの高度なエフェクトやスムーズエッジ，色補正を行います

キーイング設定はカラーリファレンスとトレランスを直接設定することで，あるいはアシスタント（GRAB ボタン）を使うことで行えます．アシスタントを使う場合は，マスクしたいカラーエリアを選択して PICK ボタンをクリックしてください．カラーエリアは累積的になっています：結果に満足できない場合は RESET ボタンをクリックしてから別のエリアを取り込んでしてください．

キーイングのエフェクトの設定について詳しくは，対応する LiveCore™ 製品のユーザーマニュアルを参照してください．

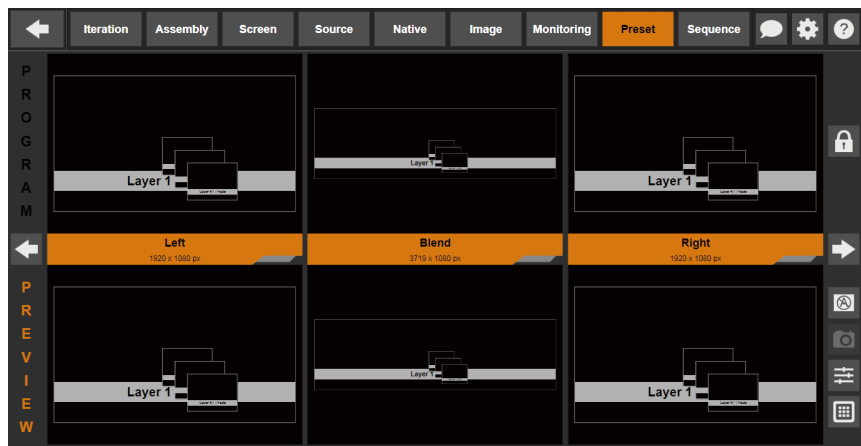
4.1.12　ストリームイメージのコンフィギュレーション（イベントの最中）

Preset ページ内で IMAGE SETTINGS ボタンを押して，Preview または Program プリセットの最小限のビューを保ちながらストリームイメージ設定メニューを表示させてください．

イメージ設定を行いたいストリームを含むレイヤーを選び，ASPECT，CROP，FILTER，OPTIMIZE，KEYING の各オプションを選んで対応する設定を調整します．

デフォルトの Preset ページのビューを復元するには MAXIMIZE ボタンを押してください．

4.1.13　プリセットビューワー

Preset ページではスクリーン（Program と Preview）のコンテンツを見ることができます．

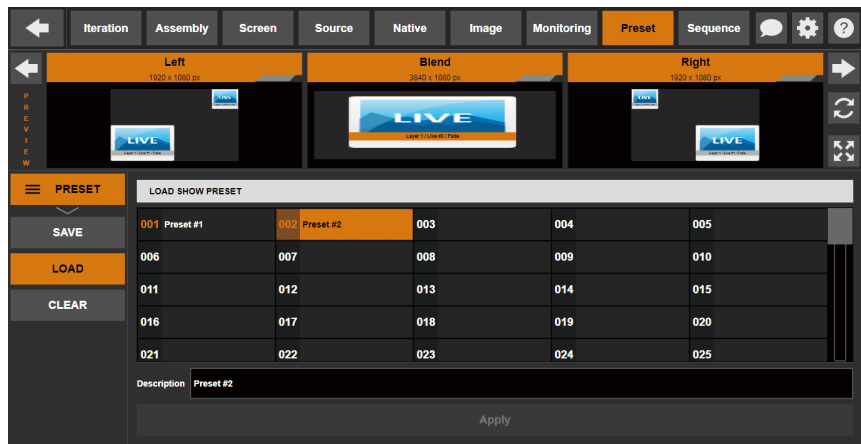
このページは 6 個までのスクリーンを同時に表示することができます．コンフィギュレーションが 6 つよりも多いスクリーンを含んでいる場合，隠れているスクリーンを見るにはタッチスクリーン上の左右の矢印を押して左右にナビゲートしてください．

- **Program をロックする：**
  Program への直接的な変更を防止するには LOCK ボタンを押してください．このボタンを再度押すと Program のロックは解除されます．

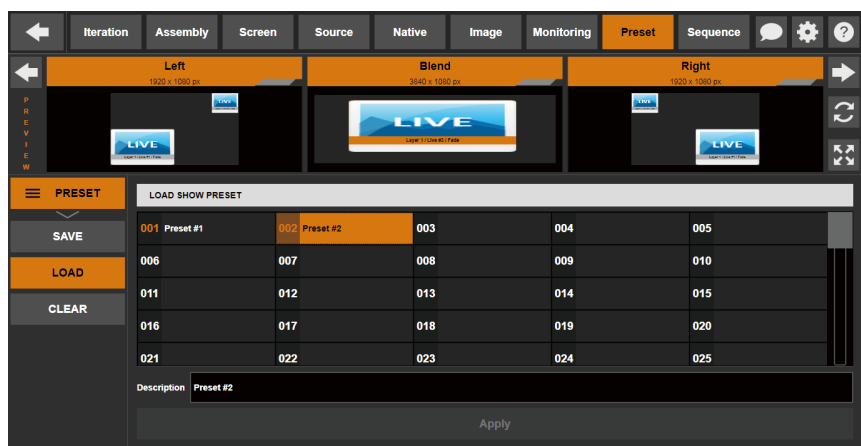
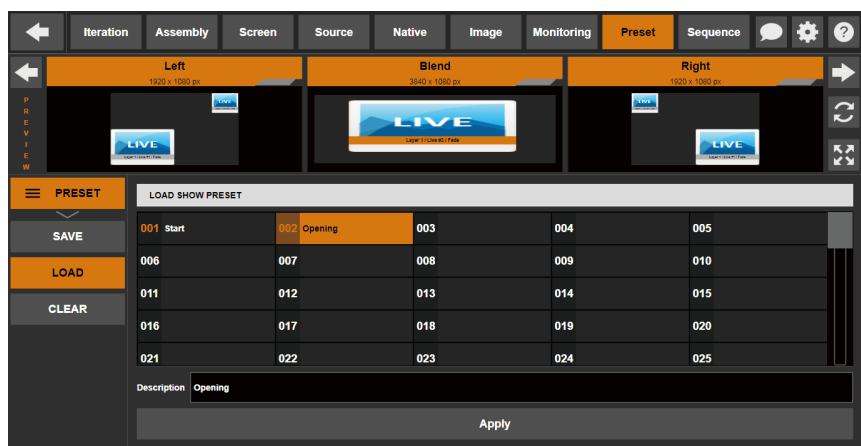
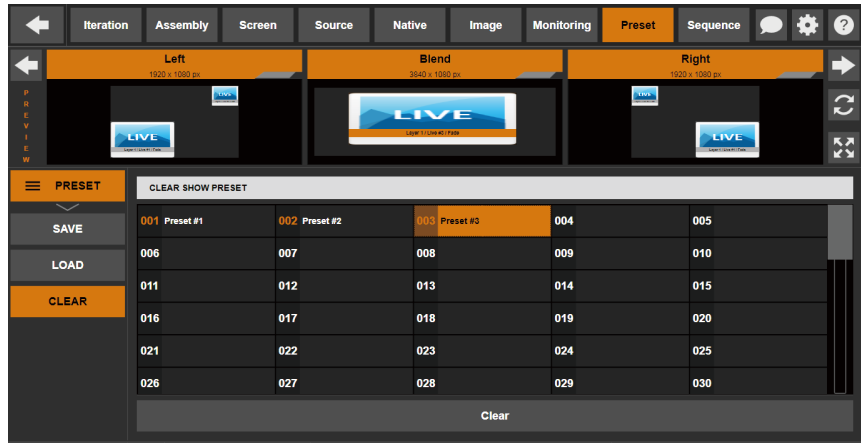
- **選択したレイヤースナップショットを更新する：**
  ストリームスナップショットを更新したいレイヤーを選んで SNAPSHOT ボタンを押してください．

- **空のレイヤーを表示する / 隠す：**
  空のレイヤー（ストリームが割り当てられていない）すべてを隠すには HIDE EMPTY LAYERS ボタンを押します．全レイヤーを再度表示するにはこのボタンを押してください．

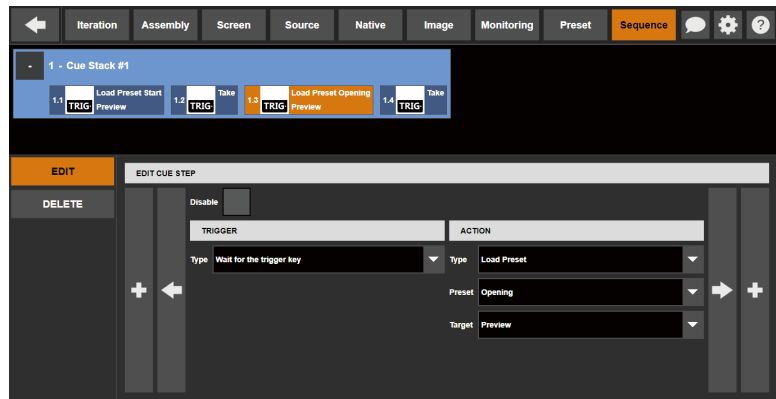
4.1.14　プリセット管理

Preset ページ内で PRESET GRID ボタンを押して，Preview または Program プリセット上で最小限のビューを保ちつつプリセットメニューを表示させます.

- **プリセットをメモリーに保存する：**
  Program からプリセットを保存するには PROGRAM ボタンが選択されていることを確認してください. Preview からプリセットを保存するには PREVIEW ボタンが選択されていることを確認してください. 左側のメニュー内で SAVE オプションを選び，現在のプリセットを保存したいメモリースロットを選び，任意で説明文を入力してください. 準備ができたら Save ボタンを押します.

Program から Preview（またはその逆）に素早く切り替える別の方法は Program/Preview トグルボタンを押すことです.

- **メモリーからプリセットをロードする:**
  プリセットを Preview にロードしたい場合は PREVIEW ボタンが選択されていることを，あるいはプリセットを Program にロードしたい場合は PROGRAM ボタンが選択されていることを確認してください.
  左側のメニュー内の LOAD オプションを選び，メモリースロットのひとつを選ぶと，メモリーから対応するプリセットを自動的に呼び出して Preview または Program コンテンツを更新します.

- **プリセットの名前を変更する：**
  左側のメニュー内の LOAD オプションを選び，メモリースロットのひとつを選んで対応するプリセットを呼び出して Preview または Program コンテンツを更新させます. このプリセットについての説明文を入力し，Apply ボタンを押します.

- **プリセットメモリーを消去する：**
  左側のメニュー内の CLEAR オプションを選び，希望するメモリースロットを選びます．準備ができたら Clear ボタンを押してそのスロットを消去します（対応する PRESET キーは緑点灯に変わります）．
  注：この操作は取り消しできません．

デフォルトの Preset ページビューを復元するには MAXIMIZE ボタンを押してください．

4.1.15　Sequence ページ

Sequence ページでは設定されたシーケンスを用いてプレイバックさせる一連のキューを設定できます．キューはトリガー（ホットキー，固定デュレーション等）と特定のアクション（プリセットをロードする，TAKE を実行する等）によって定義されます．本機は一連のキューをキュースタック内に保存します．このシーケンスはひとつまたは複数のキュースタックを含むことができ，各キュースタックは少なくともひとつのキューを含みます．いずれのイテレーションもデフォルトのキューを持った，ひとつのキュースタックが含まれるシーケンスで開始されます．

- **キュースタックを追加する：**リスト内で既存のキュースタックを選び，EDIT オプションを選びます．新しいキュースタックを選択されたキュースタックの前に挿入するには画面の左側にある［+］ボタンを押します．あるいは新しいキュースタックを選択されたキュースタックの後に追加するには画面の右側にある［+］ボタンを押します．
- **キュースタックを設定する：**設定したいキュースタックを選び，EDIT オプションを選んで対応するプロパティを表示させます．必要に応じてプロパティを設定してください：
  Color：キュースタックにはバックグラウンドカラーを与えてキューシーケンス内で目立たせることができます．
  Name：キュースタックの名前．
- **キュースタックを左右に移動する：**移動したいキュースタックを選び，EDIT オプションを選んでください．選択したキュースタックを左に移動するには［<］ボタンを，右に移動するには［>］ボタンを押してください．
- **キュースタックを削除する：**リスト内で既存のキュースタックを選択し，DELETE オプションを選びます．Delete ボタンを押します．最後に残ったキュースタックは削除できません．
  注：この操作は取り消しができません．
- **キューをキュースタックに追加する：**リスト内で既存のキューを選び，EDIT オプションを選びます．選択したキューの前に新しいキューを挿入するには画面の左側にある［+］ボタンを押します．あるいは選択したキューの後に新しいキューを追加するには画面の右側にある［+］ボタンを押します．
- **キューを設定する：**設定したいキューを選び，EDIT オプションを選んで対応するプロパティを表示させます．必要に応じてプロパティを調整してください：
  Disabled：キューを無効にするにはこのボックスにチェックを付けてください（この項目は再生中にスキップされます）．
  Trigger：キューは再生中に，それを実行させるトリガーを待つようになります．
  Action：トリガーに応じて実行されるアクション．
- **キュースタックの順番を変更する：**移動させたいキューを選択し，EDIT オプションを選びます．選択したキューを左に移動するには［<］ボタンを，右に移動するには［>］ボタンを押します．
- **キューを削除する：**リスト内の既存のキューを選んで DELETE オプションを選んでください．Delete ボタンを押します．キュースタック内に最後に残ったキューを削除することはできません．
  注：この操作は取り消しができません．

- **キューシーケンスを再生する：**再生の開始点としたいキューを選び PLAY ボタンを押して連続再生を開始します．シーケンスの再生を止めるには STOP ボタンを押してください．
- **キューシーケンスをステップ毎に再生する：**PLAY TO NEXT ボタンを押すと選択されたキューを実行し，選択をリスト内の次の項目に移動します．PLAY TO PREVIOUS ボタンを押すと選択されたキューを実行し，選択をリスト内のひとつ前の項目に移動します．
- **ループ再生を有効にする：**キューシーケンスの再生を開始する前に LOOP ボタンを押してループ再生をイネーブルにしてください．

キューシーケンスの再生は本機のフロントパネルからも制御できます．詳しくは §5.7.2『キューシーケンスの再生を制御する』を参照してください．

5 Vertige™ を操作する

5.1 LAYER セクション

本機のコンソールを使ってソース選択を行えるようにするには，まず少なくともひとつのレイヤーを選択する必要があります．本機のレイヤー選択ボタンはソース選択とレイヤー操作に際して素早く効率の良いレイヤー選択が行える強力なツールとなります．

選択されたレイヤーはタッチスクリーン上で強調表示されます．レイヤーは Program または Preview 上でいつでも何個でも選択できます．レイヤーは以下の方法で選択することが可能です．

5.1.1 タッチスクリーンからレイヤーを選択する

Preset ページが開いているときはいつでも，レイヤーはタッチスクリーン上でタッチすることで選択できます．別のレイヤーにタッチするとそれまでの選択は解除されて，新たにタッチされたレイヤーが選ばれます．

複数のレイヤーを選択する, あるいは選択からレイヤーを外すには Vertige™ のキーボード上の選択モディファイアキー, [+] と [−] を使う必要があります.

5.1.2 レイヤー選択ボタンからレイヤーを選択する

いつでもレイヤー選択ボタンのひとつを直接押すことで単独または複数のレイヤーを選択できます．Layer セクション内にはボタンのブロックが 2 個あります：

- **スクリーンによってレイヤーを選択する：**ボタンの第 1 のブロックは所与のスクリーン上の全レイヤーを選択 / 選択解除するのに使われます．矢印キーを使って希望するスクリーンまでナビゲートした後にこのグループの中心にある大きな LCD ボタンを押すと，Program または Preview 上の希望するスクリーン上の全レイヤー（あるいは Native モードが稼動しているとそのネイティブレイヤー）が選択されます．例えば Screen 2 を押すと，スクリーン 2 上の全レイヤーが選択されます．

- **レイヤーの階層（depth）によってレイヤーを選択する：**ボタンの第 2 ブロックは特定の階層にある全レイヤーを選択 / 選択解除するのに使われます．矢印キーを使って希望する階層までナビゲートした後にこのグループの中心にある大きな LCD ボタンを押すと，Program または Preview 上の全スクリーン上の希望する階層にある全レイヤーが選択されます．例えば「レイヤー 3」を押すと，全スクリーン上で階層 3 の全レイヤーが選択されます．

注：Native モードが稼動されていると, 特定の階層を選択 / 選択解除するのに使われるすべてのボタンは無効になってオフになります.

5.1.3 Program または Preview 上でレイヤーを選択する

操作中はいつでもプリセット編集は Program または Preview のいずれかの上で行われます．Program 上で作業している場合は大きな PROGRAM ボタンが点灯し，タッチスクリーン上では Program セクションが強調表示されます．Preview 上で作業している場合は PREVIEW ボタンが点灯し，タッチスクリーン上では Preview セクションが強調表示されます．

この選択に基づいて，プリセットのロードやソース選択やレイヤー選択等の操作はすべて Preview か Program に行われることになります．

5.1.4 レイヤー選択モディファイアキーを使う

レイヤー選択のモディファイアキーを使うとレイヤー選択を素早く調整することができます：

- **NATIVE ボタン：**NATIVE ボタンによってスタンダードレイヤー選択とネイティブレイヤー選択を交互に切り替えることができます．デフォルトで本機はスタンダードレイヤー選択モードになっています（ボタンは緑色点灯）．このボタンを押すとネイティブレイヤー選択モードになります（黄色点灯）．
- **SINGLE ボタン：**SINGLE ボタンではひとつのレイヤーだけを選択することができます．この選択されるレイヤーは SCREEN ボタンと LAYER ボタンによって指定されます．例えば SCREEN ボタンが 2 で，LAYER ボタンが 3 の場合，SINGLE ボタンを押すとスクリーン 2 上のレイヤー 3 が選ばれます．左右の矢印を使ってスクリーン番号やレイヤー階層（depth）番号を調整できます．
- **ALL ボタン：**全スクリーン上のすべてのスタンダードレイヤーを選ぶには ALL ボタンを押します．Native モードが稼動しているときは ALL ボタンを押すと全スクリーン上のすべてのネイティブレイヤーが選ばれます．
- **NONE ボタン：**全レイヤーの選択を解除するには NONE キーを押します．Native モードが稼動しているときは NONE ボタンを押すと全ネイティブレイヤーの選択が解除されます．
- **[+]：**現在の選択にレイヤーを追加するには［+］キーを押したままにします．[+] キーをホールドしながら，タッチスクリーンやレイヤー選択ボタンで新規レイヤーを選ぶと，そのレイヤーが現在選択されているレイヤーに追加されます．例えばカメラレイヤー 1 を選んだ後に［+］キーを押しながら他のカメラレイヤーすべてを選択します．
- **[−]：**現在の選択からレイヤーを取り除くには［−］キーを押したままにします．［−］キーをホールドしながらタッチスクリーンやレイヤー選択ボタンでレイヤーを選ぶと，そのレイヤーは現在選択されているレイヤーから取り除かれます．
- **例：**

  センタースクリーン上でメインレイヤーを選ぶ

  好みの作業スタイルに応じて，センタースクリーン（この例のスクリーン 2）上でメインレイヤーを選択するためのオプションが複数あります：

  ひとつのレイヤーだけを選ぼうとしていますので，タッチスクリーンを使ってそれを素早く選択できます．

  SCREEN 選択ボタンを使ってセンタースクリーンにナビゲートします．LAYER 選択ボタンを使ってレイヤー 1 をナビゲートし，レイヤー選択エリア内の SINGLE ボタンを押すこともできます．

  スクリーン上のすべてのレイヤー 1 を選んでから不要なレイヤーの選択を解除するのに［−］キーを使うこともできます．

  サイドスクリーン上の全 PIP レイヤーを選ぶ

  好みの作業スタイルに応じて，サイドスクリーン（この例のスクリーン 1 と 3）上で PIP レイヤー（この例のレイヤー 2 と 3）を選択するためのオプションが複数あります：

  タッチスクリーンを使って最初のレイヤーを選び，［+］キーを押しながらタッチスクリーンを使って追加のレイヤーを選ぶことができます．

  レイヤー 2［+］レイヤー 3 を選択してからスクリーン 2 を［−］できます．これによってスクリーン 1 とスクリーン 3 上のレイヤー 2 とレイヤー 3 だけが選択されることになります．

5.2 SOURCE セクション

ここでは次のことを行えます：

- 選択したスタンダードレイヤーにソースを割り当てる
- 選択したネイティブレイヤーにネイティブソースを割り当てる

すべてのソースおよびネイティブソースを事前に定義しておく必要があります．（§4.1.9『ソースのコンフィギュレーション』および §4.1.10『ネイティブソースのコンフィギュレーション』を参照してください．）

左右の矢印を使ってソースページまで移動したら，希望するソースを押してレイヤーに割り当てます．

利用可能なソースはボタンが青色に，選択されたソースは黄色に点灯します．ひとつのソースを複数レイヤーに同時に割り当てることができます．

NONE ボタンはレイヤーからソースをクリアします．レイヤーは空になります．

5.2.1 Program へのライブ切替を直接行う

選択と編集すべてを Preview 上で行い，TAKE ボタンまたは T バーを使って Preview から Program にトランジションするのが望ましいことが多くあります．本機では Preview 上で作業することも，あるいは Program 上でダイレクトに作業することもできます．

Program 上でダイレクトに作業するにはタッチスクリーンを使って Program 上のレイヤーを選ぶか，PROGRAM ボタンを押してください．

Program 上で作業する際，レイヤー選択内で入力をカット編集で即座に切り替えることができます．ライブエンターテインメント番組のカメラをスイッチングする際，Program 上で直接スイッチングすることでソース間の即時カットを行うこともできます．

Program 上で直接プリセットをロードしたり，他のレイヤーパラメーター調整を行うこともできます．

5.2.2 デバイス入力上のプラグ間で切り替える

本機では異なる入力プラグの各々を選択するためにストリームとソースを作成することができます．これらはアセンブリーのコンフィギュレーションで作成し，ソースのコンフィギュレーションでキーに割り当ててください．

注：Program 上で，すでに別のプラグで使われている入力のソースを使用する場合にはご注意ください．ソース選択は新規プラグを有効にしますので，結果として Program 内でソースが変更されることになります（カットエフェクトを伴う）．

5.3 PRESET セクション

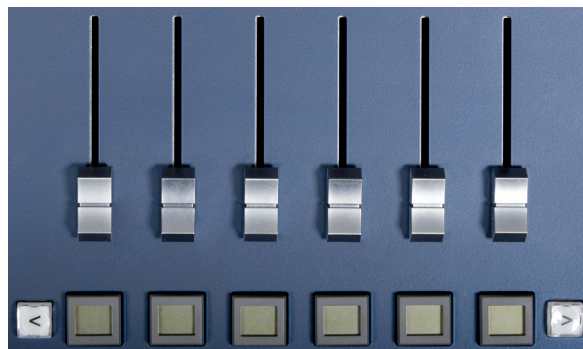
プリセットはタッチスクリーン上の **Preset** ページから直接セーブ・ロード・名称変更できます．詳しくは §4.1.14『プリセット管理』を参照してください．

5.3.1 プリセットの保存方法

プリセットを保存するには，まず Program または Preview スクリーン上で保存したいコンテンツを作成します．Program スクリーンからプリセットを保存する場合は Program ボタンを選択したことを確認し，Preview スクリーンからプリセットを保存する場合は Preview ボタンを選択したことを確認してください．プリセットバンクとページナビゲーションボタンの下にある SAVE ボタンを押し，保存先のプリセットスロットまでナビゲートして希望するプリセットボタンを 1 回押してください．そのプリセットボタンは黄色に点灯して保存が成功したことを示します．

プリセットが保存されているプリセットスロットは黄色で，空のプリセットスロットは緑色で表示されます．既存のプリセットへ上書き保存する場合には，黄色点滅するプリセットボタンを再度押すことで操作を確定する必要があります．

プリセットメモリーから特定のスクリーンを除外したい場合は，プリセットを保存する前にそのスクリーンを停止させる必要があります．スクリーンの稼動 / 停止方法については §5.6『トランジションセクション』を参照してください．

Save 機能はオペレーターが手動で Load モードに戻すまで有効な状態を保ちますので，プリセットのセーブを終えたらすぐに Load モードに戻すことをお薦めします．

5.3.2 プリセットのロード方法

プリセットを Preview にロードしたい場合は Preview ボタンを選んであることを，あるいはプリセットを Program にロードしたい場合は Program ボタンを選んであることを確認してください．

プリセットをロードするには，プリセットバンクとページナビゲーションボタンの下にある LOAD ボタンを選んであることを確認します．すでに選ばれてある場合は再度押す必要はありません．次に，ロードしたいプリセットを選択します．このプリセットはどちらのボタンが選ばれているかに応じて Program または Preview にロードされます．プリセットをロードすると関連するスクリーンのコンテンツだけ（つまりそのプリセットが保存されたときにアクティブだったスクリーン）が変わる点にご注意ください．他のスクリーンは自動的にアクティブではなくなりますが，それらのコンテンツ自体が変わることがありません．

プリセットを Preview にロードした場合，それを Program スクリーンで見るには TAKE ボタンを押す必要があります．プリセットを Program に直接ロードした場合は，ソース，サイズ，ポジション，ボーダー等を含むプリセット内容がカットインされます．

5.4 CONTROL セクション

CONTROL セクション内では Program と Preview のいずれかの作業を選択できます．単純に Program または Preview ボタンを押してどちらで作業をするかを選びます．タッチスクリーン上でレイヤーにタッチすると Program/Preview の制御が変わる点にご注意ください．

- **CLEAR ボタン：**選択された全レイヤーをクリアするには CLEAR ボタンを 2 回押してください．これによってソースが取り除かれ，選択されたレイヤーが同時にリセットされます．
- **UNIFY ボタン：**UNIFY ボタンを 2 回押すと，片方の Program もしくは Preview の選択レイヤーのすべての設定をもう一方に反映させます．

5.5 EDIT セクション

EDIT セクション内にはポジション，サイズ，ボーダー，トランスペアレンシー等を含むレイヤー設定があります．選択を行うと，新しい設定は現在のレイヤー選択すべてに適用されます．これらの設定はいつでも（たとえ TAKE の最中でも）Program 上でまたは Preview 上で編集できます．

数値キーパッドを含むブロックは操作の流れに応じて機能が変わり，ショートカットページ，ツール，レイヤープリセット（ポジション，サイズ，ボーダー，エフェクト等）へのアクセスも提供します．

すべての数値設定について，ジョイスティックを使ってラフに更新し，エンコーダーを使って，あるいは直接数値パッドを使って微調整することができます．

特定の値が必要な場合はエンコーダーの上にあるボタンを押してください．これによってコンテキスト EDIT ボタン上の数値入力キーパッドが有効になります．数値パッドを使って希望する値を入力し，ENTER を押してください．

レイヤー毎に操作する必要がなく，複数レイヤーに同時に同じ設定を与えることができますので操作ステップを短縮できます．

- **POS ボタン：**POS ボタンを押すとコンテキストボタンはレイヤー位置の選択機能に変わります．TOP LEFT または MIDDLE を選ぶことで選択されたレイヤーにその位置を自動的に割り付けます．
  PIP を手動で移動させるのにジョイスティックを使うことができます．
  エンコーダーはポジションを適切なピクセルへと微調整するのに役立ちます．
  希望する属性ボタンを押せば，直接数値入力をするための数値パッドを使って正確な値を入力することもできます．
- **SIZE ボタン：**ジョイスティックの X 軸，Y 軸，Z 軸（H&V レシオを保つ）を使って，あるいはコンテキストメニューを使って PIP に適切なアスペクトレシオを与えることで PIP の大きさを調整できます．
  便利なショートカットも 3 つあります：**Screen Size**（フルスクリーン），**Quad Size**（スクリーンの 1/4），**Source Size**（1:1）．
  微調整用に PIP のアスペクトレシオを変更することなくサイズ変更を行うための H&V コントロールがあります．
- **ZOOM FACTOR ボタン：**ZOOM FACTOR ボタンはイメージをズームするためにレイヤーにズームファクターを与えます．ズームファクターは手動で，あるいはコンテキストボタンを使ったショートカットで調整できます．この機能は Zoom Position 機能と組み合わせてお使いください．

- **ZOOM POS ボタン：**ZOOM POSITION ボタンは ZOOM FACTOR ボタンを使った後にだけお使いください.（ズームファクターが x1 以外にならない限りズームポジションは無効です.）これはズームイメージのどの部分をズームするかを選ぶ助けとなります．ジョイスティックかコンテキストボタンをお使いください.

- **BG CUT ボタン：**バックグラウンドカット機能は ZOOM FACTOR コンテキストボタンの下にあります．これは全レイヤーをひとつのイメージとして合わせるための適切なズームポジション / ズームファクターを自動計算するのに役立ちます.
  バックグラウンドカット機能は各レイヤーごとにズームポジション / ファクターを持つため，サイズやポジションを変更するたびに BG OUT ボタンを押す必要があります.
  バックグラウンドのカットズームやあらゆるズームを無効にしたい場合は，ZOOM FACTOR，次いで ZOOM x1 を押してください.

- **BORDER ボタン：**選択したボーダーを選択されているレイヤーに適用します．BORDER ボタンを押し，ボーダータイプ（edge/shadow 等）を選んでください．ボーダーを選ぶと，微調整ボタンを使ってボーダーの幅と高さを変更できます.

- **BORDER COLOR：**BORDER COLOR 機能が利用できるのは次の場合のみです：
  - ボーダーのタイプを選んだ後．ボーダーにコンテキストメニュー内で表示されたカラーを与えたり，ボーダーをジョイスティックや微調整ボタンを使って手動で調整することができます.
  - ひとつまたは複数のネイティブレイヤーを選んだ後．ネイティブレイヤーのバックグラウンドにコンテキストメニュー内で表示されたカラーを与えたり，ジョイスティックや微調整ボタンを使って手動で調整することができます.

- **IN/OUT ボタン：**IN ボタンと OUT ボタンでレイヤーのオープニングエフェクトとクロージングエフェクトの設定をします.

オープニングエフェクトはレイヤーが「空（から）」とソースの間で，また 2 つのソースの間で遷移するときに用いられます.

クロージングエフェクトはレイヤーがソースと「空（から）」の間で遷移するときに用いられます.

例：まずいくつかレイヤーを選び，次いで IN ボタンを押します．コンテキストボタン上に様々なオープニングエフェクトが表示されます（slide，wipe 等）.

次に希望するエフェクトと方向（left/right/top 等）を選びます．OUT ボタンを使って同様に設定を行うことでレイヤーのクロージングエフェクトを設定できます.

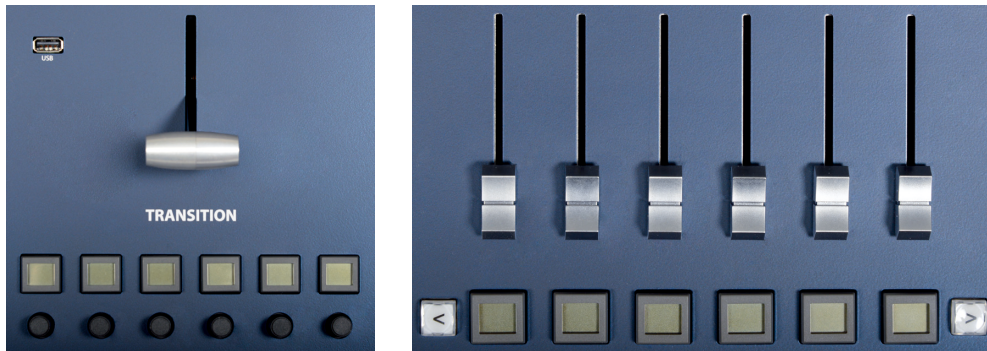
オープニング / クロージングの開始と終了を変更するのに微調整ボタンも使用できます.

例えば希望するエフェクトを選択し，次にオープニングの開始を 40% のところに，終了を 80% のところに設定します．この TAKE の際，このレイヤーは全体的な TAKE デュレーションの 40% で自身のエフェクトを開始し，全体的な TAKE デュレーションの 80% で終了させます．TAKE が T バーによって制御されているときでもこの相対タイミングは生じます.

クロージングエフェクトにも同様のタイミング操作を設定することができます.

5.6 TRANSITION セクション

このセクション内にはコンフィギュレーションを Program に実行（TAKE）させる手段があります．

次の中から選べます：
- 手動で滑らかなトランジションを行うための T バー
- 設定した時間に従って自動トランジションを行う TAKE ボタン
- スクリーン毎に手動トランジションするための個別フェーダー

各フェーダーの下にはスクリーンボタンがあります．左右の矢印を使ってこのスクリーンリストを移動できます．各フェーダーはボタン上に記載されたスクリーンへのトランジションを行います．

あるスクリーンのトランジションを停止して，別のスクリーンへのトランジションを開始することができます：各スクリーンは互いに独立しています．

スクリーンはその対応する LCD キーを押すことでロック / ロック解除できます：
- 黄色点灯はスクリーンが「アクティブ」（ロック解除）であることをを意味し，トランジションを行える状態です．
- 青色点灯はスクリーンが「アクティブでない」（ロック）ことを意味し，このときトランジションを行うことができません．

プリセットをセーブ / ロードするときにこの状態がストア / リコールされる点にご注意ください．

タッチスクリーン上のプリセットページは同じスクリーンを表示し，スクリーンのステータスエリアに触れることでも同様にそれらをロック / ロック解除することもできます．

T バーの下には各スクリーンのトランジション時間があります．TAKE ボタンで自動実行させると，各スクリーンには選択されたトランジション時間をかけてプリセットが TAKE されます．

トランジション時間はいつでも（プリセットをロードした後でも）調整できます．

5.7 CONTROL TRANSITION セクション

CONTROL TRANSITION セクションではトランジションを制御するか（セクションのデフォルトの動作），キューシーケンスのプレイバックを制御するかを選択できます．

5.7.1 トランジションを制御する

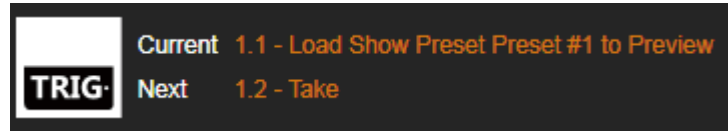
- **FILTER SELECT ボタン：**現在のレイヤー選択に基づいてトランジションフィルターを素早く編集できるようにします．
- **TOGGLE ボタン：**TOGGLE ボタンを有効にするとデバイスは Toggle Preset モードになります．これは，TAKE 後に直前の Program が新しく Preview になるモードです．
- **STEP BACK ボタン：**最後に行われたトランジションの前の Program のコンフィギュレーションを Preview 上で復元します．
- **TAKE CUT ボタン：**TAKE CUT ボタンを押すと Preview を Program に TAKE しますがトランジションエフェクトは適用されません．それらはカットエフェクトによって置換されます．
- **TRANSITION DURATION ボタン：**このボタンは押すことで稼動 / 停止できます．この機能の稼動時は黄色く点灯し，ここで設定されたデュレーションが各スクリーンのデュレーションすべてに優先されます．
- **TAKE ボタン：**選択した Preview スクリーンを Program に送ります．

5.7.2 キューシーケンスのプレイバックを制御する

フロントパネルからキューシーケンスのプレイバックを制御するには，CUE SEQUENCE キーを押してキューシーケンスプレイバック制御モードを稼動させます（キー点灯）. トランジション制御モードに戻るには CUE SEQUENCE キーを再度押してください（キー消灯）.

注：ユーザーがタッチスクリーンで PLAY ボタンを押して再生を開始すると，キューシーケンス再生制御モードは自動的に稼動されます.

TRIG· Current 1.1 - Load Show Preset Preset #1 to Preview
Next 1.2 - Take

- **PLAY ボタン：**PLAY ボタンを押すと選択してあるキューからキューシーケンスの連続再生を開始します．ステータスバーにはその再生状況が表示されます.
- **STOP ボタン：**STOP ボタンを押すとキューシーケンスのプレイバックを停止します（再生ヘッドは現在の位置に留まります）.
- **PREV ボタン：**PREV ボタンを押すと選択キューを再生してひとつ前のキューに戻ることができます（ステップ再生）.
- **NEXT ボタン：**NEXT ボタンを押すと選択キューを再生して次のキューに進むことができます（ステップ再生）.
- **CUE ボタン：**CUE ボタンを押すと選択キューのインデックスが表示されます．再生の開始点となるキューを対応するエンコーダーを使って選択することができます．青色点灯はプレーヤーがアイドル状態にあることを意味します．黄色点灯は連続再生が始まったことを意味します．ステップ再生が始まると CUE ボタンが点滅します.
- **TRIGGER ボタン：**TRIGGER ボタンは所与のキューにホットキートリガーが割り当てられていた場合にキューシーケンスの再生を再開するキーボードコマンドです（GO ボタン）.
  注：ステップ再生中はキューシーケンサーはトリガーを待ちません.

6　寸法図

前面と背面の通風口を塞がないでください.

7 保証

7.1 保証条件

本機は，ご購入日から 1 年間に生じた部品および製造による不具合については無償修理を致します．

- 万一，保証期間内にそのような不具合が生じた場合，当該製品の無償修理または交換を致します．対応方法は状況によって異なります．あらかじめご了承ください．
- ただし，不具合の原因が以下に相当すると判断された場合は保証は適用されません：
- 不適切に設置された，もしくは不適切に使用された
- 不適切な手入れをされた
- 異常な条件下で使用もしくは保管された
- 改造もしくは分解された
- 火災・戦争・自然災害（不可抗力）によって損傷をうけた
- 不具合原因が上記の原因と思われる場合には，メーカーの診断を受ける必要があります．
- Analog Way またはその代理店は保証が無効になった製品の修理とサービスを拒否する権利を有します．
- Analog Way またはその代理店は直接的または間接的損失あるいは本製品の欠陥が原因の結果的な損害の責任を負わないものとします．

注：Analog Way では部品代, 工賃, 返送費用を含む 2 年の延長保証契約をご用意しています．詳しくは販売店にお問い合わせください．

7.2 修理および返送手続き

この返品承認（RMA：Return Material Authorization）規定は故障した製品を返送する場合に取るべき手順を定めます．その狙いは返送される製品が迅速で簡単な扱いを確実に受けられるようにすることとお客様にご満足頂けるようにすることにあります（この手続きはメーカーに直接返送し，修理を依頼される場合のみ必要です）．

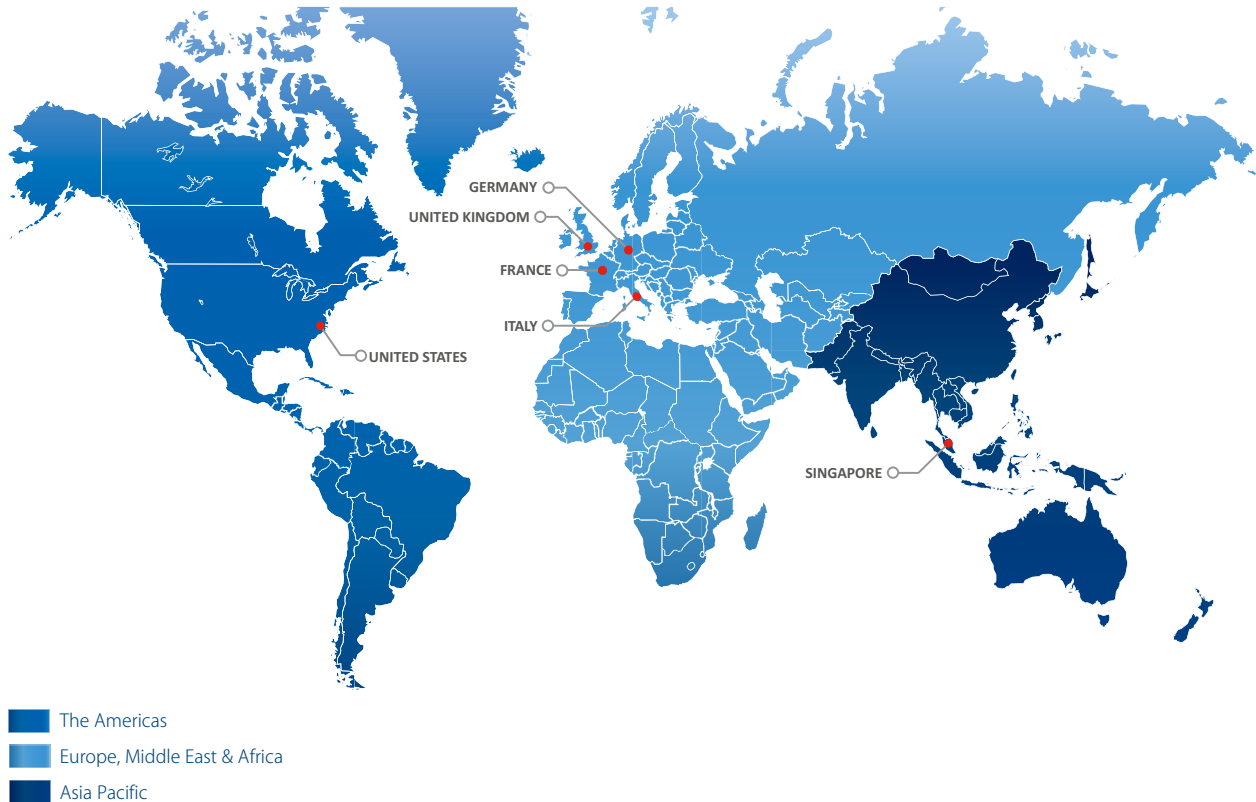
修理のために製品を返送する必要がある場合は，お買い求めの Analog Way 代理店にご相談ください（§8 参照）．

- 製品を Analog Way に返送する前に，Analog Way に問い合わせて RMA 番号を取得してください．モデル名とシリアル番号と問い合わせ理由をお聞かせください．
- RMA の効力は 30 日間です．それを過ぎると新たな RMA が必要になります．
- 返送する製品を元の梱包材または同等品を使って確実に梱包してください． Analog Way は不適切な梱包によって生じた損傷について責任を負わないものとします．Analog Way の施設に届くまでの責任はお客様が負われることとします．
- 保証外の製品には問題が見つからなくても，あるいは修理をしないことにした場合でも査定料金が課せられます．
- 製造終了製品は返送と無償修理の対象となりません．
- RMA 番号を荷札上か梱包箱上に明確に表示してください．
- 有効な RMA が表示されていない製品は受け付けられません．

7.3 返送の条件

万一，製品を送り返したい場合は，ご購入になられました代理店またはカスタマーサービスに連絡してください．

- 返送される機材はすべての付属品と梱包材が揃った元のままの状態である必要があります．

8 連絡先情報

Analog Way SAS - Headquarters
Tel.: +33 (0)1 81 89 08 60
Fax: +33 (0)1 57 19 04 54
2/4 rue Georges Besse
92160 Antony
FRANCE

Sales/General information:
saleseuro@analogway.com

Technical support:
techsupport@analogway.com
Tel.: +33 (0)1 81 89 08 76

Analog Way Inc.
Tel.: +1 212 269 1902
Fax: +1 212 269 1943
299 Broadway, Suite 1620
New York, NY 10007
USA

Sales/General information:
salesusa@analogway.com

Technical support:
techsupportusa@analogway.com

Analog Way Pte Ltd
Tel.: +65 6292 5800
Fax: +65 6292 5205
152 Beach Road
#15-03 Gateway East
SINGAPORE 189721

Sales/General information:
sales@analogwayasia.com

Technical support:
techsupport@analogwayasia.com

Analog Way Germany
Tel.: +49 7161 5075668
salesgermany@analogway.com

Analog Way Italy
Tel.: +39 02 39493943
salesitaly@analogway.com

Analog Way UK
Tel.: +44 (0)2076 979133
salesuk@analogway.com